«Le 1er magazine européen consacré à la Dreamcast»

Dreamzone

N°15 juillet/août 2000

n°1 en Europe - 100% indépendant

MARVEL VS CAPCOM 2

Le jeu de baston de l'été

SILVER

Le plus beau RPG de la Dreamcast

JET SET RADIO

Encore plus fort que Tony Hawk

LA FIN DE L'ANNEE VA ETRE CHAUDE

Spirit of Speed 1937, Driver, Illbleed, Blair Wich Project, Alone in the Dark, Magical Racing Tour ...

Canada 10,95 $ Belgiq[ue] [illegible]5 Fs, Martinique-Guadeloupe-Guyane 32 F

Canada 10,95 $ Belgique 220 Fb, Suisse 9,5 Fs, Martinique-Guadeloupe-Guyane 32 F

L 9578 - 15 - 35,00 F - RD

Groupe fjm Publications

1er groupe de presse consoles

SOMMAIRE

Courrier P4

News P8

Matériel P47

Work in progress P50

Tests P59

Tips P112

Internet P114

Le coin du pécé P116

Il était une fois P122

Arcade P124

Cinéma P126

Dvd P128

DREAMZONE PART EN VACANCES

Dreamzoneurs, dreamzoneuses, bonjour. Après le numéro 14, un scoop : le numéro 15. Vous tenez entre les mains le guide du routard en matière de softs Dreamcast, la bible du jeu vidéo, la référence de tous les Dreamcastmananiaques, le top du top ; il est beau, il est chaud, il est tout nouveau, et en plus il résiste aux UVB, et vous allez l'avoir pendant tout l'été. Eh oui, en juillet, l'équipe prend un repos bien mérité. Ce qui nous amène à faire un constat des lieux ô combien désastreux mais réaliste des rédacteurs. Commençons par Neo Alex qui va enfin pouvoir exhiber, sur les plages du sud de la France, le tatouage qu'il s'est fait faire sur le postérieur et dont je vous révèle le motif en exclusivité mondiale : un joli pad Dreamcast (la décence m'empêche de préciser où se trouve l'emplacement réservé au VM) ! Notre Seba est également dans un triste état. Nous avons récemment appris que pour arrondir ses fins de mois, il assurait la première partie des concerts de Carlos dans le plus grand secret. Allez hop, une petite virée dans la campagne bourguignonne lui fera le plus grand bien. Attention tout de même à ne pas faire trop d'excès (vin, petits plats du pays, etc.)... Tuco, quant à lui, va en profiter pour s'exiler dans un lieu qu'il refuse de dévoiler et ainsi échapper temporairement à toutes les belles PlayNets qui n'hésitent pas à le harceler -c'est ce qu'il prétend- pour figurer dans sa rubrique internet. Il nous raconte qu'il ne pouvait plus sortir sans garde du corps, sous peine d'être physiquement agressé par des bombes sexuelles en furie. Vous y croyez à ça ? Pour ma part, je vais tout simplement prendre un bateau (le Titanic ?-ndTuco) à destination de l'île déserte la plus proche avec comme seuls bagages une Dreamcast, un sac rempli de jeux et une belle jeune fille pour jouer avec moi... Et vous, qu'avez-vous prévu pour les vacances ? Envoyez-nous de belles cartes postales avec, si possible, des nanas à poil (c'est pour Patrick, le correcteur !) pour nous raconter vos exploits d'été. On se retrouve dans deux mois pour une rentrée pleine de surprises.

Vincent Maulon

Groupe fjm Publications
3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.48.84.96.60
Fax : 01.48.84.96.50

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur financier, administratif et de la publication
Jean-Marc CHEMLA
Directeur commercial
Laurent AMAR
Rédacteur en chef
Vincent MAULON

Rédacteurs
Alexandre FAURE, Sebastien LEMEE, Cédric MELON, Pierre-Arnaud Bouyer
Responsable maquettiste
Sayaphone SITHIMOUNGKOUN
Réalisation P.A.O
Saxo, Hervé PÉCOME, et Thierry Malpeli
Correcteur
Patrick SALMON

Illustration
William RAVIN
Impression
MAGNUM (77)
Distribution
MLP
Commission Paritaire
N°0302 K 79439
ISSN
1296-3925

COURRIER

On est les Champions ! Désolé, je n'ai pas pu m'empêcher de fêter à ma manière le nouveau sacre de l'équipe de France de football. Visiblement, le Dreamzone N 14 et son dossier E3 ne vous ont pas laissés indifférents. Tant mieux, comme ça, je n'aurai pas travaillé pour rien. Vous êtes nombreux à apprécier la Play Net (ce qui ne rassure pas la douce Naomi sur la santé mentale de ces pauvres Tuco et Seba !), ce qui a pour effet de créer bien des problèmes au sein de la rédaction. Seba et Tuco se battent comme des chiffonniers pour déterminer qui d'Alyssa Milano et Miou Miou (les goûts de Seba ne se discutent pas!) sera la nouvelle prétendante. En coulisse, la belle Naomi prépare une contre-attaque qui fera sûrement beaucoup de victimes (ah, c'est sans doute pour ça que Vincent a décidé de se planquer sous son bureau !). Moi, je reste fidèle à Mme Neo (ça m'évitera une belle panoplie de mauvais coups) et j'essaye de séparer nos deux testeurs obsédés des p'tites culottes. Pas difficile, il a suffi que je dise à Seba que le dernier volume de Saint Seiya était en vente chez Tonkam pour qu'il parte «vent du cul» en criant à qui voulait bien l'écouter que son météor aurait bientôt raison du fourbe Tuco. Un Tuco qui s'est aussitôt rué la bave aux lèvres sur le dernier poster d'Alyssa Milano proposé par Podium. Ah, ma vie n'a décidément rien de facile !

Neo Alex

Le coup de gueule du mois

Salutations à tous.

Je m'adresse à l'ensemble des lecteurs de Dreamzone. J'en ai ras le bol de ceux qui critiquent la Dreamcast et la PlayStation sans savoir de quoi ils parlent. Tout d'abord, la PlayStation est la console la plus vendue au monde et on y trouve des jeux de grande qualité comme Gran Turismo 2. De plus, cette machine est la reine des RPG avec des titres comme Vagrant Story, Final Fantasy VIII, Wild Arms, Parasite Eve, Saga Frontier 2 et Star Ocean 2. Quand on voit des daubes du genre de Climax Landers, on a tout compris. Quant à la PlayStation 2, son avenir s'annonce radieux avec Metal Gear Solid 2. Je suis aussi un adorateur de la Dreamcast que j'ai fait switcher. Ainsi, je joue à Power Stone 2, Resident Evil : Code Veronica, Marvel Vs. Capcom 2 ou encore Dead or Alive 2. Au moins, ça évite d'attendre les jeux français qui sont retardés ou annulés (vous avez dit Castlevania Resurrection ?). je possède donc deux consoles : une PlayStation et une Dreamcast. Je pousse un coup de gueule envers tous les hypocrites qui écrivent n'importe quoi, qui prétendent avoir fini tous les jeux (oh les menteurs !) et qui prennent systématiquement les gens pour des imbéciles (tiens, je voudrais savoir ce qui sort sur Dreamcast alors que j'ai une PlayStation). Je tiens cependant à féliciter toute l'équipe de Dreamzone pour la qualité de ce magazine (vive la Play Net, continuez à mettre des photos de jolies filles !). Je suis un abonné heureux et passionné de jeux vidéo comme toute l'équipe de Dreamzone. Bon, moi, je m'en vais de ce pas à la plage. Je passe le bonjour à Olivier, Samuel et Frédéric. Amitiés à Dreamzone.

Sylvain Caffre

Le Mystère VM s'épaissit

Salut à toute l'équipe de Dreamzone,

1- Le Bleemcast permettra-t-il de faire tourner des jeux de la PlayStation 2 sur la Dreamcast ?

Certainement la question la plus... Enfin, je préfère me dispenser d'un commentaire qui pourrait être jugé comme vulgaire (désolé mon cher David, mais tu m'avais habitué à mieux!). Non, le Bleemcast ne permettra pas de faire tourner des jeux Play 2 sur Dreamcast.

2- Il n'a pas été question du jeu Max Payne dans votre dossier sur l'E3. Que se passe-t-il ?

Max Payne n'était présent qu'à travers une courte vidéo lors du salon. De plus, tant qu'il n'est pas sorti sur PC...

3- Vu L'imminence de la sortie du jeu M.S.R., j'aurai voulu en connaître le principe et savoir si la date de juillet 2000 correspondait à celle de sa sortie en Europe, aux USA ou au Japon ?

Désolé, mais Metropolis Street Racer ne débarquera en France qu'au mois de septembre.

4- Quels sont les jeux déjà sortis ou qui vont sortir avec lesquels on peut jouer Online?

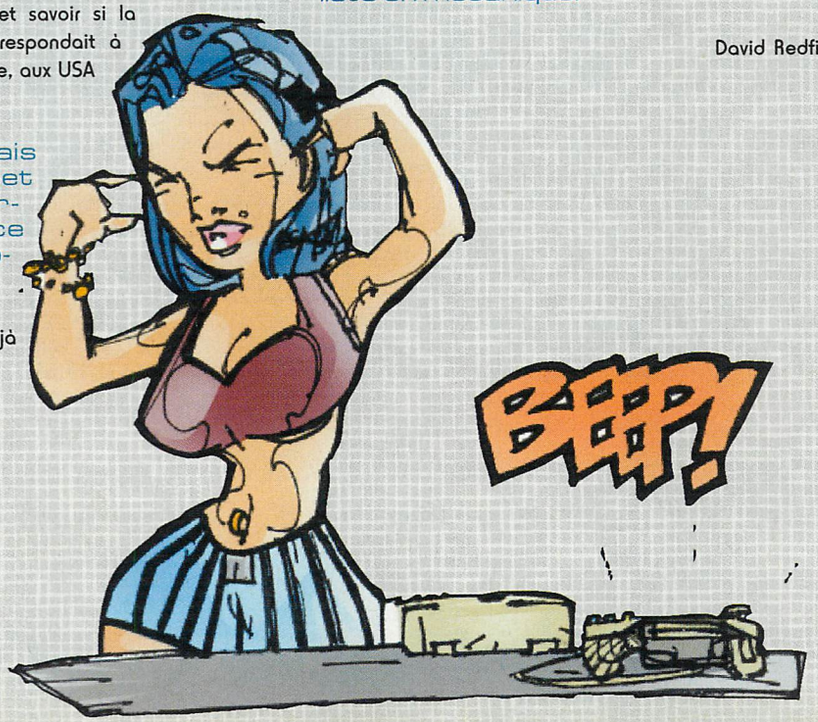
Chu Chu Rocket, Quest of The Blade Master, NBA 2K1, Phantasy Star Online, Alien Front Online, Outtrigger, Quake III Arena, Gorkamorka, M.O.U.T. 2025, POD II, Starlancer, 4x4 Evolution et Half-Life.

PS : a/ Je tiens à féliciter Sega France qui commence à occuper le terrain avant la sortie de la PlayStation 2 avec une campagne publicitaire sur un jeu Online que je trouve pour ma part très drôle.

b/ Comme pour Julien le Jedi (Dreamzone N°12) et Jean-Marie Dessailly (Dreamzone N°14), mon VM ne fonctionne plus et en plus, il émet un son strident quand j'allume ma Dreamcast. C'est grave, docteur ?

Désolé, je ne suis pas un grand spécialiste en mécanique.

David Redfield



N'écoute pas tes p'tits camarades !

Salut Neo Alex (et à toute l'équipe de Dreamzone).

Votre magazine est le MEILLEUR ! Cependant, une rubrique Manga serait la bienvenue (et voilà, après la rubrique Petites Annonces, la rubrique Manga ! Ndr : à mettre en gras). A part ça, je vous suis depuis le premier numéro et je n'en suis absolument pas déçue, tout est parfait.
J'ai quelques questions :
1- D'après le Dreamzone N°14, un lecteur DVD est prévu, mais pourquoi Sega ne l'a-t-il pas incorporé directement dans la machine (comme une puce) au lieu de le fabriquer séparément (autant s'acheter une PlayStation 2)?

Moi, je te conseille plutôt d'acheter un lecteur DVD de salon (c'est mieux pour l'image et le son, et ça ne coûte pas 2990 frs !). Non, soyons sérieux ! Si Sega n'a pas intégré directement l'option permettant de lire des DVD pour la Dreamcast, c'est qu'à l'époque (je te rappelle que cette brave console a été conçue il y a un peu plus de deux ans au Japon), cette technologie était encore trop coûteuse.

2- Auriez-vous une petite idée de date de sortie européenne ou japonaise de Sonic Adventure 2 ?

Là, je trouve que tu abuses ! Tu pourrais te montrer un peu plus patiente. Enfin, on peut supposer que Sonic Adventure 2 sorte pour Noël au Japon (enfin, dans le meilleur des cas). Pour la France, wait and see !

3- Certains de mes camarades me disent que la Dreamcast s'engage dans la même voie que la Saturn car il n'y a pas de bons jeux dessus. je ne suis pas d'accord avec eux, mais la Play 2 ne risque-t-elle pas de la faire couler ?

Alors là, tu n'abuses plus, tu divagues ! Pas de bons jeux sur Dreamcast ? Les possesseurs ont le choix parmi une trentaine de grands jeux actuellement, les possesseurs de PlayStation 2 ont le choix entre Dead or Alive 2 et Dead or Alive 2. La Dreamcast cartonne aux Etats-Unis alors que la Saturn s'y était complètement plantée. La PlayStation 2 sera vendue à 2990 Frs en France, la Dreamcast européenne est vendue à 1690 frs (après, à toi de faire le calcul !). Enfin, je te rappelle que la majorité des développeurs de jeux sur Dreamcast se félicitent de programmer sur une console archi-accessible (à la manière d'un PC très puissant). Dans le même temps, Hideo Kojima (qui développe actuellement Metal Gear Solid 2) et Yoshiki Okamoto (les Resident Evil) se plaignent déjà des limites de la PlayStation (amis où est donc passé l'anti-aliasing ?). Un dernier conseil, tu devrais montrer le dossier E3 du Dreamzone N 14 à tes camarades (histoire de les faire réfléchir un peu !).

4- Pourquoi tant de problèmes avec la sortie de Shenmue en Europe ? Alors, doublage ou pas ?

Désolé, on ne sait encore rien à ce sujet, si ce n'est que Shenmue US a été repoussé à la fin du mois d'octobre (alors, je ne te dis pas le retard que devrait prendre la version européenne !).

Voilà, c'est tout. J'en profite pour dire à Seba qu'il devrait faire autre chose que de regarder les sites porno et que si je ne suis pas publiée, je casse ma Dreamcast en deux.

D'abord, c'est Tuco l'obsédé des sites porno (Seba cherche juste à en profiter un peu !). Ensuite, je te remercie personnellement de nous avoir écrit. Les filles se font rares dans cette rubrique. ARGGHH ! Mais non, Naomi, je ne t'ai pas oublié ! C'est fou ce qu'elle peut être jalouse !

Solange

La Neo Geo Pocket fait de la résistance

Cher Neo Alex,

J'achète Dreamzone depuis le N°4 et je dois avouer que vous nous offrez tous les mois des infos et des tests de qualité. L'humour de la rédaction étant un plus non négligeable...
Allez, j'arrête, voici mes questions :

1- Je possède déjà une Game Boy Couleur, mais j'envisage d'acquérir une Neo Geo Pocket Couleur. Est-ce que c'est un achat inutile ? Vaut-il mieux attendre la sortie d'une NGPC avec écran rétro-éclairé ?

Je suis en deuil ! La Neo Geo Pocket risque de devenir une espèce en voie de disparition après la mise en faillite de SNK. Est-ce que les éditeurs continueront de sortir des jeux sur cette fantastique portable ? Son avenir est plus qu'incertain. Je crois, et je le dis avec d'autant plus de regret que cela signifie l'arrêt d'une de mes rubriques préférées, que tu devrais envisager l'achat d'une Game Boy Advance. Ah, il y a des jours où l'on a l'impression d'être maudit !

2- Quel est ton Top Five des jeux NGPC?

1- SNK Vs. Capcom (le meilleur jeu de baston sur portable)
2- Sonic Pocket Adventure (le meilleur jeu de plate-forme sur portable)
3- Metal Slug (le meilleur beat'em all sur portable)
4- Pocket Tennis (le meilleur jeu de tennis sur portable)
5- Dark Arms : Beast Busters (un excellent jeu d'aventure)

3- J'ai entendu parler de la sortie imminente d'une Neo Alex Couleur édition limitée «Topless». Alors, info ou intox ?

Tu as raison, Tuco est d'ailleurs en train de préparer le processeur 240-Bit ! Le premier jeu mettra en scène Super Seba dans un jeu de courses où comme d'habitude, il partira vent du cul !
Voilà, ça se passe comme ça à Dreamzone !

Patou.net (94)

COURRIER

Et le réseau, alors ?

Salut à tous.
J'attends avec impatience la sortie des Doom-like Quake III Arena, Half-Life et Soldiers of Fortune sur Dreamcast.

1- J'aimerais savoir si, à part avec le mode réseau, il sera possible de jouer à quatre sur la même console, car vu le prix des communications, c'est mon banquier qui serait le grand gagnant.

Je comprends tes inquiétudes, avec des bijoux comme I'm Going In, Alien Resurrection, System Shock 2, Quake III Arena, M.O.U.T. 2025, Soldier of Fortune et Kiss : Psycho Circus (sans parler de Disruptor ou d'Alien Trilogy grâce au Bleemcast), il y a de quoi être fébrile. Malheureusement, tous ces titres tablent sur un mode multi-joueur via le modem. Pour pouvoir jouer en écran splitté avec des potes, il faudra attendre le fabuleux Outtrigger (qui n'est d'ailleurs pas tout à fait un Doom-like) et le Bleem Pack qui te permettra de jouer à Quake II (un jeu PlayStation jouable à deux).

2- Ce qui m'amène directement à ma deuxième question. Est-ce que Monsieur Sega pense sortir un Dream Key avec abonnement comprenant les communications, clubs Internet, Yahoo... ?

Non, ce n'est pas prévu pour l'instant ! Pourtant, certaines rumeurs font état d'un projet assez singulier : celui de proposer une Dreamcast gratuite à tous ceux qui s'abonneront pour un an à un fournisseur d'accès agréé Sega. Alors, info ou intox ?

PS : Chuchu Rocket est bien sympa, surtout quand il est gratuit; mais sur le réseau, il est injouable. Lorsqu'on place une flèche, il faut attendre 10 bonnes secondes pour la voir apparaître à l'écran. Franchement, ça fait peur (je sais que vous me voyez venir). En sera-t-il de même pour les Doom-like ?

D'avance, merci.

Le Duc

Arrête de simuler !

Toi, tu devrais arrêter de simuler !

Salut à toute l'équipe de Dreamzone.
Votre mag est le meilleur, et de très loin. En plus, vous déconnez, génial ! Voilà pourquoi je suis abonné depuis Dreamzone N°1. Voici mon problème :
J'ai lu dans votre rubrique Courrier qu'il n'y aurait (normalement) qu'un seul jeu de gestion, Railroad Tycoon II.

1- Puisque Ubi Soft développe sur Dreamcast beaucoup de jeux, n'auraient-ils pas prévu, puisqu'il le distribue sur PC, de sortir Téléfoot Manager sur Dreamcast ?

Désolé, mais cela ne fait pas partie de leurs projets actuels. Bien sûr, il est possible que la prochaine édition puisse voir le jour sur Dreamcast. Pour cela, il faudra certainement attendre l'année prochaine.

2- Ma peine fût de courte durée (enfin, je croyais !) puisqu'avec l'arrivée du Bleemcast, je pensais qu'un des 5 packs pourrait me permettre de jouer avec les nombreux simulations de management de la PlayStation. Alors, j'ai eu tort ou pas ?

C'EST BIEN PENSÉ ! SI AUJOURD'HUI (À L'HEURE OÙ J'ÉCRIS CES LIGNES), ON NE CONNAÎT PAS ENCORE LA LISTE EXACTE DES JEUX ÉMULÉS GRÂCE À CHAQUE BLEEM PACK, IL Y A NÉANMOINS DE FORTES CHANCES QU'UN MANAGEUR DE FOOT EN FASSE PARTIE. SOIS PATIENT, LA VERSION EUROPÉENNE DU BLEEMCAST SORTIRA AU PIRE POUR LE DÉBUT DU MOIS DE SEPTEMBRE.

3- Max Payne n'a pas été présenté à l'E3. L'avez-vous oublié ? Et quelle sera sa date de sortie européenne ?

Non, nous n'avons pas oublié Max Payne (vu la qualité du jeu, cela semble impossible !). Malheureusement, on ne m'a montré qu'une superbe vidéo (et sur PC en plus !) lors de l'E3. Dommage, je crois qu'il faudra patienter au moins jusqu'au mois de novembre pour espérer voir débarquer cette arlésienne.

4- Hidden & Dangerous vaut-il le coup ? Quel me conseilles-tu entre Hidden & Dangerous et Rainbow Six ?

Ce titre mélangeant habilement action (à la Syphon Filter) et stratégie (à la Rainbow Six) promet beaucoup. Malheureusement, sa sortie américaine a encore été repoussée. En conclusion, je te conseille plutôt l'achat de Rainbow Six qui est, lui, disponible en version US. Malgré tout, entre ces deux excellents titres, je préfère nettement Hidden & Dangerous.

Le 21 juillet, c'est mon anniversaire. J'espère que l'équipe de Dreamzone me répondra en publiant ma lettre. Allez, salut à toute l'équipe.

Alexandre Jacquemond (le futur manager sur Dreamcast ?)

Non, c'est vrai ?

Salut les mecs !

Je voudrais d'abord vous féliciter pour le bon boulot que vous faites : votre mag est excellent (comme les autres revues du groupe FJM que j'achète aussi depuis les premiers numéros). Votre dossier sur l'E3 était super et surprenant à la fois. En effet, j'aimerais bien avoir la confirmation de la présence future de la gamme ESPN sur Dreamcast. Les autres bouquins précisent qu'ils ne sortiront que sur Dreamcast.

Pas de souci, ESPN Baseball Tonight, ESPN NBA 2Night et ESPN Track & Field sortiront bien sur Dreamcast (à moins que les grands pontes de chez Konami ne soient que des menteurs). Ces trois jeux s'annoncent sublimes.

Pensez-vous que la Dreamcast puisse un jour accueillir un simulateur digne de ce nom (genre F-22 de Novalogic ou même Gunship !) où l'on pourrait jouer au clavier et en réseau ? Aerowings 2 a l'air bien, mais à côté des jeux cités plus haut...

Un clavier devrait bientôt sortir sur Dreamcast, le jeu en réseau commence à marcher très fort et les conversions PC/Dreamcast sont de plus en plus nombreuses. En clair, pourquoi pas ?
Tu as raison au sujet d'Aerowings 2, il est très bon. D'ailleurs, tu retrouveras le test de la version européenne dans ce présent numéro.

Vous ne pourriez pas mettre en place un concours de tests de jeux conçus pour les lecteurs avides d'écrire ? On pourrait par exemple gagner des consoles, des voyages, des voitures, ou plus raisonnable, les congratulations de la rédac.

Tu veux nous piquer notre job, ou quoi ?! Désolé, mais nous n'avons pas la place actuellement dans Dreamzone pour ce genre de concours. Par contre, si tu trouves l'âge de notre sympathique rédacteur en chef, tu pourras gagner la cassette de Starship Glandeurs (dédicacée par sa vedette la plus poilue !).

Sinon, j'aimerais savoir si le Joker, dont on ne voit que les dents (jaunies par les clopes), ne serait pas MHZ de Consoles News ?

Tu as tout faux. D'abord, le Joker (qui travaille en free-lance pour de grands magazines) a les dents jaunes à cause d'une photo mal transformée par nos maquettistes surdoués. Ensuite, sache (malgré l'amitié qui nous lient au fabuleux MHZ) qu'aucun rédacteur de Consoles News ne travaille dans Dreamzone (heureusement !).

Archer (enfin, je crois car la feuille était déchirée au niveau du nom !)

Moi, un élu ?

Salut à toute l'équipe de mon magazine préféré.
Je vous félicite pour votre excellent travail et la patience dont vous faites preuve envers vos lecteurs. J'ai quelques questions à poser :

1- Des nouvelles de Shenmue ?

La version européenne de Shenmue ne sortira pas avant le 1 er décembre. Voilà qui devrait nous assurer un doublage français (enfin j'espère !).

2- A quand un bon jeu de stratégie à la Red Alert ?

Sur Dreamcast, le seul qui me semble à la hauteur, c'est Peacemaker. Ce jeu de stratégie proposera un moteur 3D excellent et quelques originalités à rendre jaloux bien des possesseurs d'un épisode de Command & Conquer.

3- Est-ce qu'une suite de Soul Calibur est prévue ?

Oui, Namco a en effet annoncé une suite au meilleur jeu de baston 3D du monde. Cette suite devrait sortir sur Dreamcast et PlayStation 2.

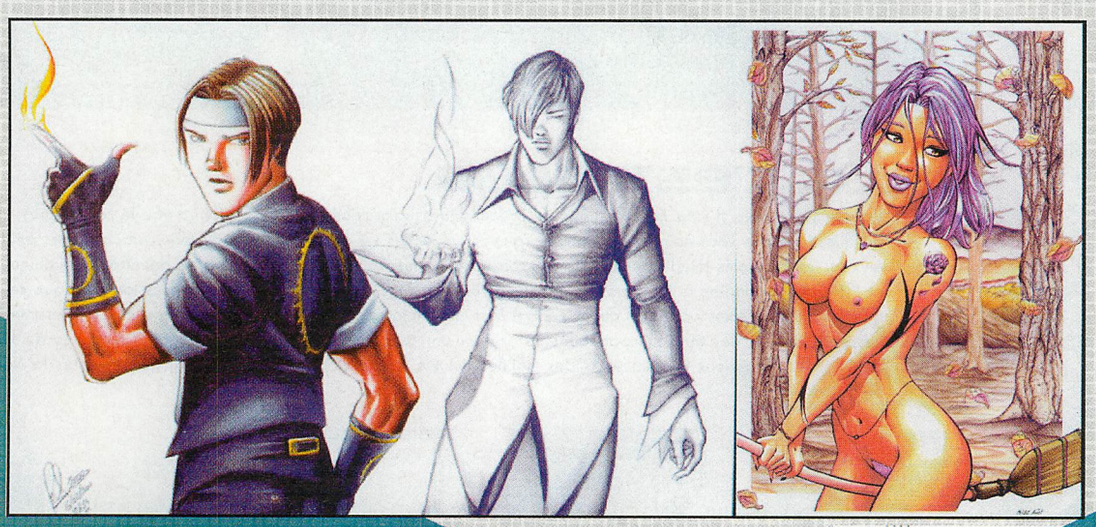
4- Dans le numéro 14 de votre magazine, j'ai découvert un jeu intéressant : Silent Scope. Avez-vous une date de sortie en France ?

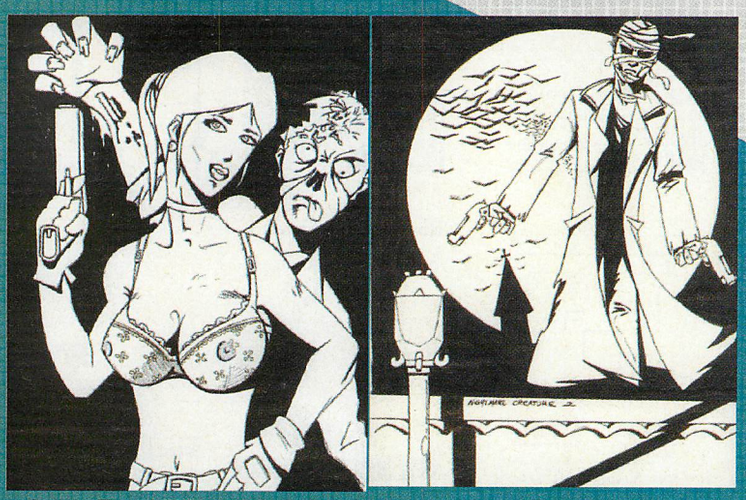
Si tu veux en savoir plus sur Silent Scope, va donc jeter un oeil sur la preview de Seba (qui a bien du mal à se remettre de la fête qui suivi la remise de la Coupe d'Europe).

Bon, à plus et bonne continuation.

PS : Neo, alors c'est toi l'élu ?

Sylvain Bousselier dit «Morpheus»





Jean Paul Silja

Florian Munoz

News

Ca va mal pour SNK

Dreamcast

L'entreprise nipponne à qui l'on doit la série des King of Fighters et d'autres jeux d'arcade fort sympathiques a décidé d'arrêter la distribution de son hardware (consoles, bornes d'arcade...) et de ses jeux vidéo sur les marchés américain (Canada compris) et européen en raison de problèmes financiers. Inutile donc de chercher des nouveautés sur Neo Geo Pocket dans les boutiques, vous ne trouverez rien. C'est la raison pour laquelle la rubrique dédiée à cette petite console disparaît (temporairement ?) du magazine. Pas de souci pour Capcom vs SNK qui sortira à la rentrée chez Capcom. En revanche, Cool Cool Toon et les prochains KOF, s'il y en a, devront attendre qu'un éditeur en rachète la licence. Des rumeurs circulant sur les sites asiatiques suggèrent que Capcom pourrait bien reprendre les titres majeurs. On vous tient au courant...

Comment t'appelles-tu, mon petit ?

Dreamcast

Eternal Arcadia change de nom. Désormais, il faudra parler de Skies of Arcadia, un nom plutôt approprié vu qu'une partie du jeu se déroule dans le ciel, à bord d'étranges vaisseaux. Notez-le sur un coin de papier car il y aura une interro surprise à la rentrée...

Dream Library, la suite

Dreamcast

De nouveaux jeux sont désormais disponibles en téléchargement pour les heureux veinards demeurant dans l'empire du soleil levant. Grâce à la fameuse Dream Library, Sega propose toujours plus de titres provenant de la Megadrive et de la Turbo Grafx à jouer sur Dream. Et parmi les derniers, on peut citer Metal Stalker, Alien Storm, G-Loc, Revenge of Shinobi, Galaxy Force ou Burning Angel parmi les plus intéressants. La liste est longue et elle va continuer de s'accroître. Heureux Nippons !

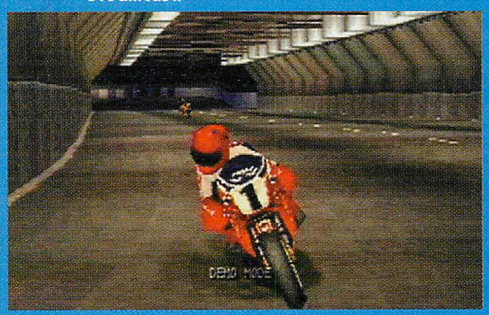
Hitachi et Rambus s'arrangent

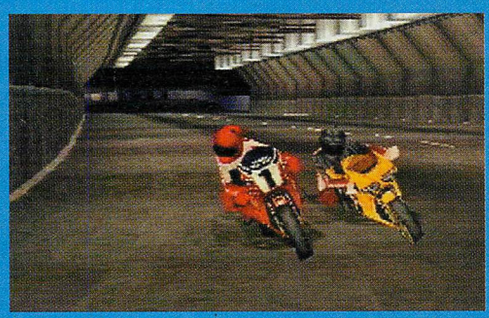
Il y a quelques semaines de cela, le constructeur de mémoires Rambus attaquait Hitachi (responsable du processeur central de la Dreamcast) en justice pour une histoire complexe de processus de fabrication. Alors que tout le monde craignait des répercussions sur la Dreamcast (la machine intégrant un CPU Hitachi), il semble que les choses se soient arrangées entre les deux parties et que les poursuites judiciaires aient été abandonnées. On est soulagés !

Acclaim à fond dans la course

Dreamcast

Après Ferrari, Acclaim s'offre une nouvelle grosse licence pour des jeux de course : celle de Ducati, le célèbre constructeur italien de motos. S'il est bien évident qu'une telle licence donnera lieu à des adaptations sur de multiples machines, on sait d'ores et déjà que la Dreamcast fera partie du lot. Sobrement intitulé Ducati (titre provisoire), ce titre s'inspire de titres comme Gran Turismo et Sega GT avec ses modes de jeux arcade et carrière. Pour parfaire le tout, un mode multijoueur via écran splitté ou réseau (on ne sait pas encore) a toutes les chances d'être inclus. Les photos ci-contre proviennent d'une version peu avancée du jeu Playstation et ce sera donc bien plus impressionnant sur Dreamcast.



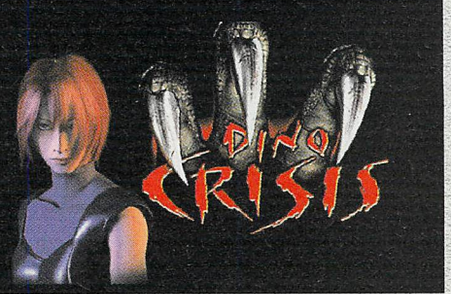


Crise de foie ? Non, de dino !

Dreamcast

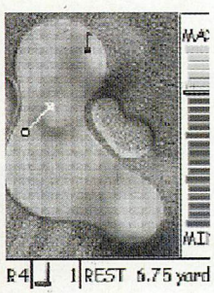
PC

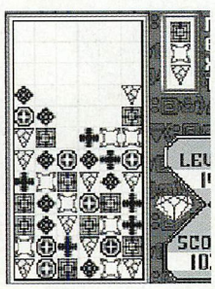
Après avoir converti Dino Crisis sur PC, il n'est pas étonnant d'apprendre que Capcom l'adaptera également sur Dreamcast. Le jeu verra le jour en septembre au Japon et proposera les mêmes améliorations visuelles que sur PC. Il ne manque plus que Resident Evil 3, et la Dream n'aura vraiment plus rien à envier à la console de Sony côté survival horror. Vous allez en bouffer du dinosaure, à moins que ce ne soit vous qui vous fassiez croquer avant !

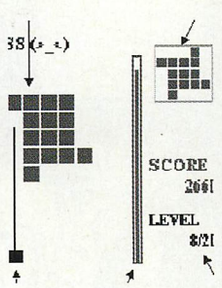


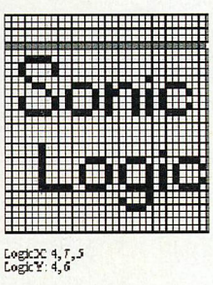
Allô, c'est Sega

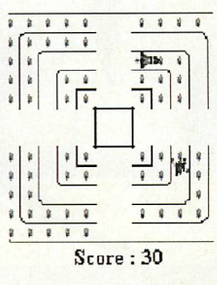
Vous le savez déjà si vous lisez les news de Dreamzone avec assiduité (ce qui est loin d'être le cas de tous, vu les questions que vous nous posez dans le courrier...), Sega s'est associé à Motorola pour proposer des petits jeux sur les prochains téléphones mobiles du constructeur américain, ainsi que sur certains agendas électroniques et PDA (des organisers à 3000 balles...). S'il s'agit de jeux en Java nettement moins impressionnants que ceux qu'offrent les consoles portables du moment, il faut néanmoins reconnaître que les premières images présentées laissent présager des titres sympathiques. Jetez donc un coup d'oeil sur les photos ci-contre. Ca change du serpent et des petits jeux inintéressants des mobiles actuels, non ? Et pour les autres, il y aura toujours la Neo Geo Pocket !

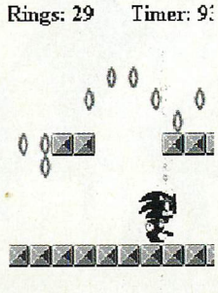


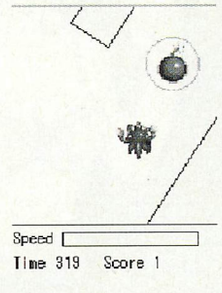












Absolument Resident Evil™. Exclusivement Dreamcast.

EIDOS INTERACTIVE

Public Adulte DÉCONSEILLÉ aux moins de 16 ans

Dreamcast.

CAPCOM

RESIDENT EVIL™ CODE: VERONICA © CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by Eidos Interactive 2000. Dreamcast est une marque déposée de Sega Enterprise Ltd.

Tic et Tac sont à fond la caisse depuis qu'ils ont vu 60 secondes chrono (Gone in 60 Seconds).

Ici, on se les gèle !

Walt Disney World Quest : Magical Racing Tour

Un moment de détente pour les heros Disney

Un mode 4 joueurs indispensable.

Dreamcast

En attendant le test dans le prochain Dreamzone (le jeu sort fin août), voici une ch'tite preview. Réalisé par Crystal Dynamics (Gex, Soul Reaver, Akuji the Hearthless), ce Magical Racing Tour vous propose des courses délirantes à travers le parc d'attractions Walt Disney World (Disneyland si vous préférez). Il y aura 13 circuits (dont 3 spéciaux) qui vous feront concourir dans les attractions les plus célèbres du parc : Les pirates des Caraïbes, la maison hantée, Space Mountain, Indiana Jones et bien d'autres. Un tel titre ne saurait être sans mode multi-joueur. De 1 à 4 joueurs pourront ainsi participer à la fête. Je vous épargne le scénario très léger que nous ont concocté les développeurs, on aura tout le temps d'en reparler. Sachez cependant qu'il ne suffira pas de remporter les courses à la première place tout en bombardant vos camarades d'items variés puisqu'à l'instar de South Park Rally, vous devrez retrouver les pièces manquantes d'un canon à feu d'artifice. On sait qu'il y aura au moins 10 personnages dont Tic et Tac, Daisy, Jiminy Cricket, Donald et Pat Hibulaire. Enfin, sachez que vous pourrez choisir l'ordre de vos courses. Quant aux items, on retrouve les classiques projectiles, turbos, invulnérabilité temporaire et ainsi de suite. Bref, rien que du très classique, mais pour l'instant, on ne sait pas s'il y aura des objets encore jamais vus dans un soft de ce genre. Semblant plus intéressant que South Park Rally, ce Magical Racing Quest sera peut-être enfin le Mario Kart-like que tous les possesseurs de Dreamcast attendaient.

Seba

Et c'est parti !

Certains décors sont un peu vides.

DÉVELOPPEUR : CRYSTAL DYNAMICS

GENRE : COURSE

SORTIE PRÉVUE : AOÛT 2000

LA DREAMTEAM DES FIGHTERS S'AFFRONTE EN 2D SUR DREAMCAST

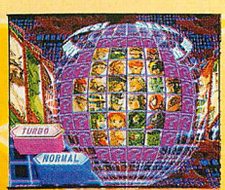
Marvel™ & © 2000 MARVEL CHARACTERS, INC. All Rights Reserved. © CAPCOM CO., LTD. 2000. All Rights Reserved. © MOTO KIKAKU ©CAPCOM CO., LTD. 2000. All Rights Reserved. This video game has been produced under the license from Marvel Characters, Inc Published 2000 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved. SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises Ltd. • FKDB

MARVEL VS. CAPCOM 2
New Age of Heroes

"Si vous venez d'acquérir une Dreamcast et que l'envie d'un soft de combat en 2D vous démange, foncez les yeux fermés !"
Joypad 8/10

"Marvel vs Capcom 2 devient la nouvelle référence toutes consoles confondues... Foncez dessus, vous ne le regretterez pas !"
Console News 9/10

- LE MEILLEUR BEAT-EM UP DE TOUS LES TEMPS !
- UN NOMBRE DE COMBATTANTS SANS PRÉCÉDENT (56 AU TOTAL), DONT DE NOUVEAUX PERSONNAGES MARVEL ET JILL, L'HÉROÏNE DE RESIDENT EVIL !
- MODE ARCADE - DES COMBATS EN ÉQUIPE À 3 CONTRE 3, COMPLÈTEMENT DÉLIRANTS !
- NOUVEAU SYSTÈME D'HYPER COMBO - ASSOCIEZ LES COUPS SPÉCIAUX DE VOS 3 COMBATTANTS POUR EXÉCUTER UNE SEULE ATTAQUE DÉVASTATRICE !



Virgin INTERactive

CAPCOM

Dreamcast

News

Catch-Catch Party

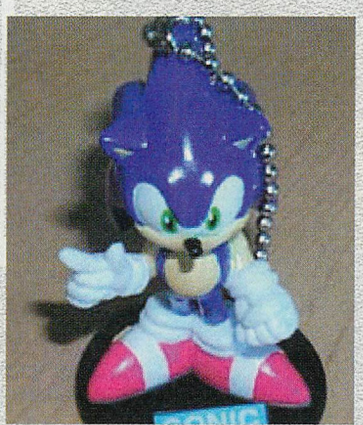
Prévu sur NAOMI dans les mois à venir, Giant Gram 2000 : All Japan Pro Wrestling - Brave men of Glory (ouf !) sera d'abord disponible dans sa version Dreamcast le 10 août prochain. Avec ses 31 catcheurs, ses différents modes de jeu et, surtout, sa jouabilité plus proche d'un jeu de baston que des habituels titres de catch (oubliez les personnages raides et lents des WWF et autres ECW machin-chose), ce nouveau Giant Gram s'annonce comme la future référence du genre. On y retrouvera non seulement les plus grands catcheurs de la ligue japonaise, mais aussi des combattants issus de la série des Virtua Fighter comme Kagemaru, Wolf et Jeffry, chacun bénéficiant de techniques particulières et d'attaques spéciales réalisables en appuyant simultanément sur les deux gâchettes, à la manière de Ready 2 Rumble.

Angélique, Marquise des Ténèbres

Si l'annulation de Castlevania Ressurection, il y a quelques mois, fut une déception pour de nombreux joueurs, à commencer par toute la rédac' de Dreamzone, on se consolera avec Dark Angel de Metro3D, un jeu assez proche du titre de Konami et apparemment doté de qualités qui pourraient bien en faire un futur hit. La sortie de ce jeu où l'on incarne une ravissante chasseuse de vampires, zombies et autres créatures démoniaques, est planifiée pour le 20 septembre aux Etats-Unis. Et dire qu'on est impatient de mettre les mains dessus (sur le jeu, bien sûr, quoique la demoiselle virtuelle s'annonce également fort alléchante...) est un euphémisme. Neo Alex commence déjà à laisser couler un petit filet de bave sur mon bureau. Beurk !!!

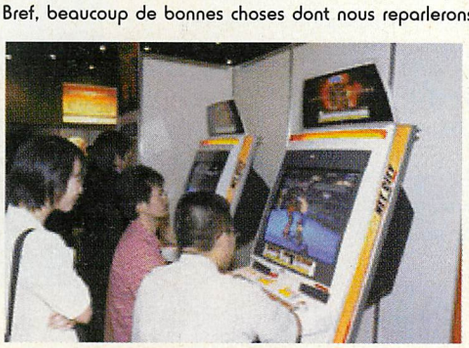
Confiez vos clés à Sonic et ses potes

Juste un petit bloc news pour vous informer que des porte-clés Sonic Adventure sont disponibles dans toutes les bonnes crémeries qui font dans l'import japonais, surtout celles qui vendent des jeux vidéo Dreamcast, d'ailleurs ! Pour les autres, je suis moins sûr... En tout cas, c'est pas cher, ça ne mange pas de pain, et vous regarderez vos clés avec plus de plaisir que jamais. Bon, j'exagère peut-être un petit peu, mais avouez que c'est mignon tout plein et que les plus jeunes apprécieront.



Ça roule pour NAOMI

Lors d'un show privé qui se tenait au Japon le 23 juin dernier, Sega présentait ses prochains titres NAOMI avant leur sortie en arcade. Les quelques privilégiés qui étaient conviés à l'événement ont pu découvrir Giant Gram 2000 (la suite du meilleur jeu de catch jamais réalisé), Slash Out (le nouveau beat-them-all réutilisant le moteur 3D de Spike Out, mais aussi une version arcade de Tokyo Bus Guide (déjà disponible sur console au Japon). A côté de ces jeux, d'autres nouveautés étaient annoncées comme Gundam (style Virtual On), Crackin' DJ (jeu musical utilisant deux platines), Ikaruga (? ? ?), Confidential Mission (alias Virtua Cop 3) et Sega Strike Fighter (un shoot en 3D utilisant 3 écrans). Bref, beaucoup de bonnes choses dont nous reparlerons très bientôt dans la rubrique arcade.



Dead or Alive™ 2. Tecmo ® All rights reserved. Acclaim® &© 2000 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
SEGA and Dreamcast are either registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

DES EFFETS LENS FLARE QUI SONT DÉSORMAIS LA SIGNATURE D'UNE CONVERSION SUR DREAMCAST

CET ARBRE M'INSPIRE RIEN DE BON !!!!

UN AUTOCHTONE QUI VOUS MET TOUT DE SUITE EN CONFIANCE ET VOUS RASSURE INTENSÉMENT.

The Project Blair Witch

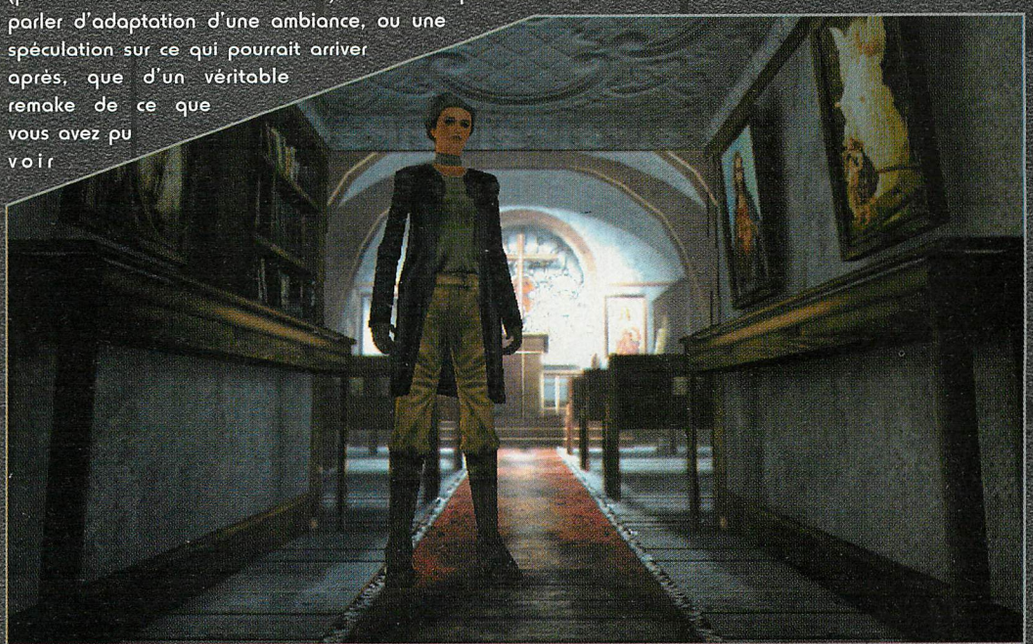
Un projet bien ambitieux

DÉVELOPPEUR : TERMINAL REALITY

GENRE : SURVIVAL HORROR

SORTIE PRÉVUE : JANVIER 2001

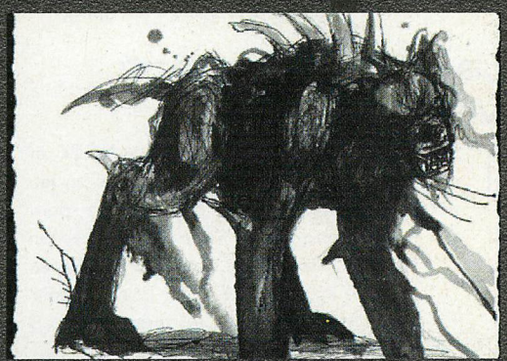
Dreamcast PC Blair witch (le film) a eu un tel succès par rapport à son budget initial, que pas moins de deux suites sont en préparation. Le second épisode devrait sortir en octobre sur les écrans, le scénario du troisième est en cours d'écriture et devrait être réalisé par les deux compères qui ont mis en scène le premier opus. Lorsque l'on parle de l'adaptation du film sur Pc (sortie prévue en décembre) et sur Dreamcast (prévue en début d'année 2001) on devrait plus parler d'adaptation d'une ambiance, ou une spéculation sur ce qui pourrait arriver aprés, que d'un véritable remake de ce que vous avez pu voir à l'écran. (Comme Goldeneye ne qui reprenait les scènes clés du titre). Le paradoxe vient du fait que les concepteurs de la trilogie vidéoludique vont bénéficier d'un budget bien plus conséquent de ce qu'ont eu les deux metteurs en scène pour le long-métrage. C'est dire que des moyens conséquents ont été débloqués pour rendre le projet attractif. Au vu des photos on ne doute pas de l'ambition développée par Terminal Reality. Des effets de lumières

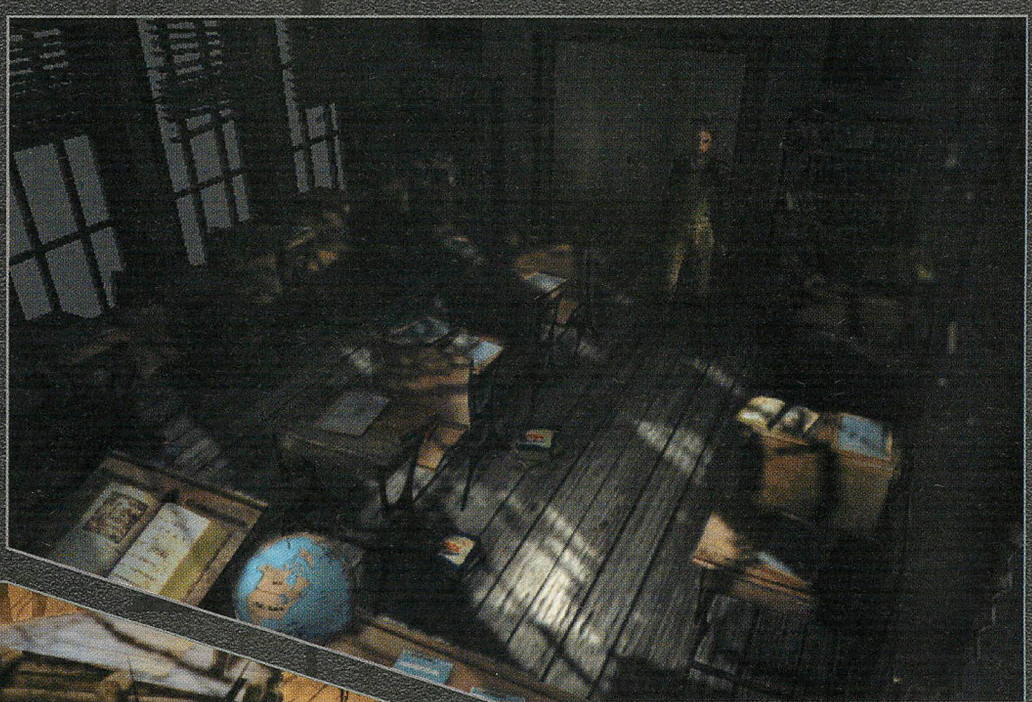


UNE DIMENSION GOTHIQUE QUI N'EST PAS POUR NOUS DÉPLAIRE.

L'ambiance du film devrait être parfaitement restituée.

très à propos, le rendu des décors très caractéristique de Blair Witch, des personnages énigmatiques hauts en couleur qui bénéficient d'une modélisation plus que correcte, il ne manque plus que la sorcière pour que le tableau soit complet. Il ne faudra pas s'attendre à un Resident Evil Like mais plutôt à une atmosphère qui se rapprocherait d'un Silent Hill (le soft très moche sur Playstation, mais diablement efficace). On légitime le côté horreur sur les rebondissements d'une intrigue plutôt que sur les effets gore purs et simples. Les concepteurs cherchent à retranscrire fidèlement, à capturer la densité de peur suscitée chez des millions de spectateurs. C'est un ensemble de petits éléments qui une fois réunis vous feront trembler, une ombre, la densité de la forêt, les angles des caméras, la fameuse maison de la sorcière et le rire des enfants à la faveur du clair de Lune. Une attention toute particulière semble avoir été portée sur les différents scénario.





Une référence à Silent Hill à peine déguisée, une école qui vous apprend à avoir peur.

Viens dans ma cabane au Canada.

Le premier soft met en scène une aventurière qui enquêtera sur les disparitions mystérieuses dans les bois de Burkittsville, et reprendra tout un tas de petits détails présents dans le film. Le second et le troisième proposeront une incursion dans le coeur même de la légende, avec un voyage à travers le temps, où seront développés des éléments qui n'ont été qu'effleurés dans le long-métrage.
Le projet semble bien parti et l'option choisie par les développeurs est vraiment originale, Blair Witch est un titre qui se fait déjà attendre.

El Tuco

News

Kalisto se paie Highlander

La petite boîte bordelaise qui monte vient de signer un deal exclusif avec Davis-Panzer Productions pour développer des jeux basés sur Highlander, la série TV et les films. Le premier titre sera semble-t-il une aventure qui se jouera online, à la manière d'un Phantasy Star Online ou d'un Everquest. En tout cas, on nous promet quelque chose de grand et on ne demande pas mieux que de le croire.

La résurrection de Visual Concepts

Les gars à qui l'on doit déjà NFL2K et NBA2K travaillent actuellement sur un jeu qui n'a, cette fois, rien à voir avec le sport. Le jeu en question s'appelle Resurrection et on sait seulement qu'il sera jouable en réseau. Pour le reste, c'est le néant complet. Attendons donc les prochains mois pour voir de quoi il retourne.

Les prochains titres de Sega

Vous voulez connaître en avant-première les futurs titres que Sega prépare dans ses laboratoires secrets ? Il suffit de demander : alors, nous avons (dans le désordre) : Devil, un jeu d'action ; Sentopoppis, un titre dont on ne sait pas grand-chose, sinon qu'il utilisera les capacités de jeu en réseau de la console, et pour finir, Battle Beesdah, qui mettra à contribution le micro Dreamcast. Heureux ?

Myamoto craque pour la samba

Shigeru Miyamoto, le papa de Mario et Zelda, a avoué aux journalistes de Famitsu que son jeu préféré sur les consoles concurrentes était Samba De Amigo, le dernier jeu de la Sonic Team qui est malheureusement quasi introuvable en France. Voilà qui doit bien faire plaisir à Sega !

Sega/CSK investit dans le « online »

Sega et CSK Corp. vont investir 5 milliards de yens pour développer leur réseau au Japon. 4000 centres serveurs seront ainsi mis en service pour permettre, entre autres choses, la transmission de jeux et d'autres données. Sega espère combler ses pertes antérieures en louant une partie de ses services à des entreprises tierces. Quoi qu'il en soit, cela ne peut qu'être bénéfique aux possesseurs nippons de Dreamcast.

Carton rouge pour Genki

Il y a des jours où l'on se demande vraiment si on ne prend pas les consommateurs de jeux vidéo pour des imbéciles. Il suffit de jeter un oeil sur Shutokou Highway Battle 2 de ces messieurs de Genki pour avoir des doutes. Non seulement, les concepteurs ont réussi le tour de force de proposer une suite moins complète que l'opus original (le mode deux joueurs a disparu), mais avec de nombreux et ennuyeux bugs en plus, histoire de bien vous faire regretter votre achat. Jugez plutôt :

- parfois, il n'y a plus de musique pendant les courses ;
- si le VM n'est pas présent avant le démarrage du jeu, les sauvegardes ne fonctionnent pas ;
- lorsque vous retournez au garage après avoir vendu une voiture, il n'est pas rare qu'un reset se produise ;
- le jeu se bloque lorsqu'on sélectionne «Return to Base» après les résultats de la course ;
- il arrive que la route disparaisse durant la course.

Et il ne s'agit là que d'un premier constat ! Auraient-ils oublié de faire appel à des bêta-testeurs avant de commercialiser leur jeu ? Espérons toutefois que tout cela sera revu et corrigé sur la future version européenne. Le verdict est sans appel : carton rouge ! Tiens, pendant que j'y suis, j'en profite pour vous informer que le jeu est numéro 1 des ventes au Japon avec plus de 80 000 exemplaires écoulés, dès la première semaine. Ça va faire beaucoup de mécontents !

Des cartes magiques pour la Dream

Une Dreamcast pour jouer aux cartes, cela peut sembler un peu stupide pour la majorité des joueurs, mais si je précise qu'il s'agit du célèbre Magic the Gathering, ça change tout. Surtout si c'est Sega qui se charge de la réalisation. Le jeu consiste en une succession de combats par cartes interposées, ce qui nécessite une bonne dose de stratégie. Le titre sera jouable «online» et c'est cette possibilité d'affronter de multiples joueurs humains via le réseau qui lui confère un véritable intérêt pour les amateurs. Il sera peut-être même possible d'échanger des cartes par VM interposé. Pour l'instant, le jeu n'est prévu que sur le marché japonais. Il faudra donc attendre pour voir si une version européenne suivra. Au moins comme ça, vous n'abîmerez pas vos belles cartes. C'est toujours ça de pris !

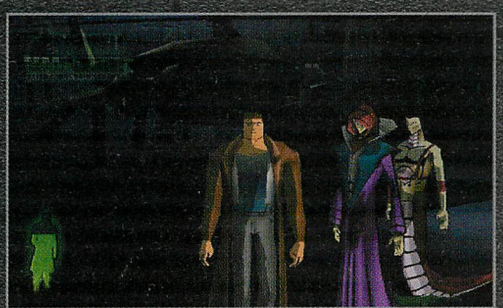
Des nouvelles de Shenmue

Vous êtes nombreux à écrire ou téléphoner pour avoir des nouvelles du jeu Shenmue. Arrêtez tout : il va très bien ! il a eu un petit rhume il y a quelques jours, mais il s'est soigné et depuis, ça va mieux. Plus sérieusement, nous n'avons aucune information quant à sa sortie en Europe. Shenmue 2 devrait, lui, être disponible au Japon avant la fin de l'année. D'après les concepteurs du jeu, grâce à l'expérience acquise ces derniers mois, le développement des prochains épisodes serait de 3 à 5 fois plus rapide. Espérons qu'il en sera de même pour notre version. En attendant, pourquoi ne pas vous rendre sur le site officiel du jeu et télécharger quelques sympathiques fonds d'écran (www.shenmue.com/gallery/index.html) ?

Oh, mais c'est un hélicoptère !

Alors, un p'tit coup d'calcaire ?

On retrouve des énigmes à la Resident Evil.


Je regrette l'époque des extra-terrestes à la David Vincent !

sauveur se nomme Nick Logan (à ne pas confondre avec Gabriel Logan, le personnage principal des Syphon Filter de la PlayStation). Son métier : chasseur de primes recruté par Alliance, une agence gouvernementale secrète. Red Storm éditera ce jeu d'aventure en association avec la chaîne câblée américaine BKN. Cette association débouchera sur une énorme campagne de pub, une série animée prévue pour septembre et toute une gamme de jouets (figurines, véhicules, déguisements...). Voilà qui promet un tapage médiatique incroyable (tout au moins, pour les Etats-Unis !). Pourvu de graphismes en haute résolution et d'effets spéciaux très cinématographiques, Roswell Conspiracies devrait pouvoir concurrencer sans problème des titres comme Tomb Raider et Soul Reaver. Le joueur pourra contrôler Nick Logan et sa partenaire Sh'Lainn Blaze (une jolie extra-terrestre) tout au long de 26 niveaux bourrés d'action et d'énigmes. Et n'oubliez pas, le futur de la Terre dépendra de votre habilité à chasser l'envahisseur xénomorphe !

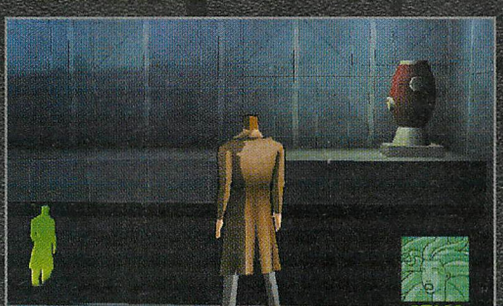
Neo Alex

Roswell Conspiracies

Extraterrestres, mythes et légendes...

Mais qui est cette femme mystérieuse ?

Les écrans de loading montrent bien l'influence du dessin animé Batman sur le design du jeu.



C'est curieux, je ne sais pas ce que c'est !

Dreamcast

De produits comme Independence Day, X-Files, The Pretender (Le Caméléon) ou Roswell High, on peut retenir deux choses : d'une part que le gouvernement américain nous prend pour des cons et d'autre part que les extra-terrestres sont de gros salopards (vous excuserez mon langage, mais à la guerre comme à la guerre !). Ces deux factions étant bien sûr de mèche pour transformer l'humain de base en nourriture pour créatures d'un autre monde. Heureusement, les héros veillent. Qu'ils se nomment Will «tu nous saoules» Smith, Fox «The Truth is out there» Mulder ou Jarod «j'perds jamais» Caméléon, on ne peut compter que sur ces bons samaritains pour nous sauver de l'invasion totale. Cette fois-ci, notre

DÉVELOPPEUR : CLIMAX GROUP

GENRE : AVENTURE/ACTION

SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 2000

Visiblement, ces maudits Toons sont toujours sponsorisés par la firme ACME !

Eh oui, c'est la célèbre spirale des habituels génériques des Looney Tunes.

Looney Tunes Space Race

«On est p'tits et gentils, et un peu barjos aussi...»

Deux blaireaux qui s'y croient.

Vil coyote toujours à la traîne !

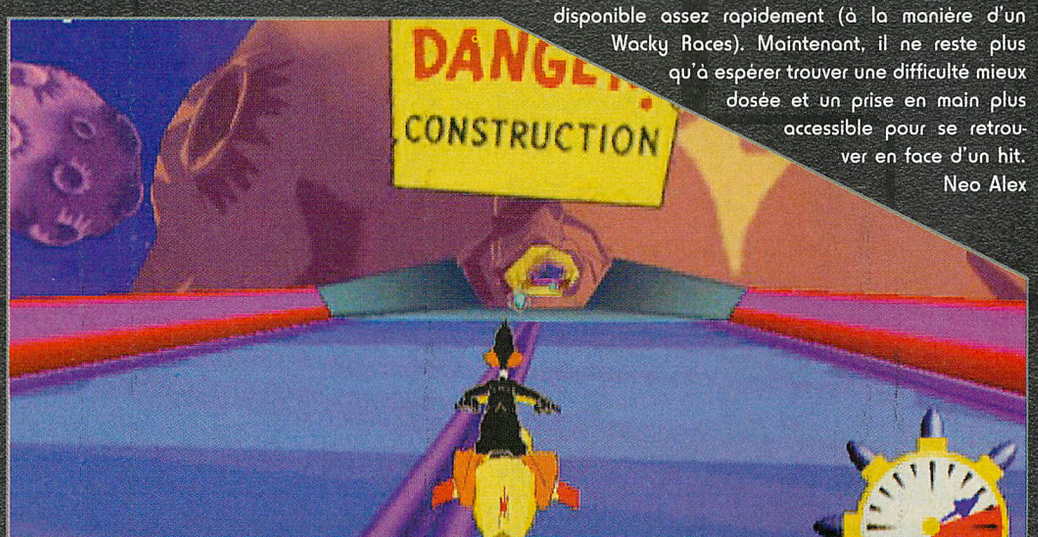
DÉVELOPPEUR : INFOGRAMES

GENRE : COURSE

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000

Dreamcast. PC Si vous avez lu le magnifique test de Wacky Races rédigé par notre sympathique Tuco (enfin, lorsqu'il n'est pas plongé en pleine crise d'adoration devant une photo d'Alyssa Milano !), vous devez savoir que tous les membres de la rédaction de Dreamzone sont des fans de dessins animés. C'est donc avec une certaine joie que nous nous préparons à la sortie de ce Looney Tunes Space Race. Souhaitons simplement que la jouabilité de ce dernier soit supérieure à celle de Wacky Race (Tuco en a cassé plusieurs pads de rage !). Enfin, on aura au moins le plaisir de retrouver des «stars» connues de la Warner Bros. comme Bugs Bunny, Daffy Duck, Le Coyote, Taz... Bref, que du beau monde ! Tous ces héros ont été rassemblés pour participer à une formidable série de courses dans des décors futuristes assez drôles. Evidemment, chaque circuit comprend un grand nombre de pièges avec lesquels il faudra se montrer prudent. A la manière d'un Mario Kart 64 ou d'un Crash Team Racing, vous pourrez utiliser des armes toutes plus délirantes les unes que les autres pour vous débarrasser de vos adversaires. Entre la carotte à tête chercheuse, la vitamine-turbo et le boulet explosif, ça va chauffer dur ! Tout cela promet déjà des courses diaboliques jusqu'à quatre joueurs (via un écran splitté) et un maximum de fun. Bien qu'on ne connaisse pas encore la date de sortie exacte de Looney Tunes Space Race, on peut supposer qu'il sera disponible assez rapidement (à la manière d'un Wacky Races). Maintenant, il ne reste plus qu'à espérer trouver une difficulté mieux dosée et un prise en main plus accessible pour se retrouver en face d'un hit.

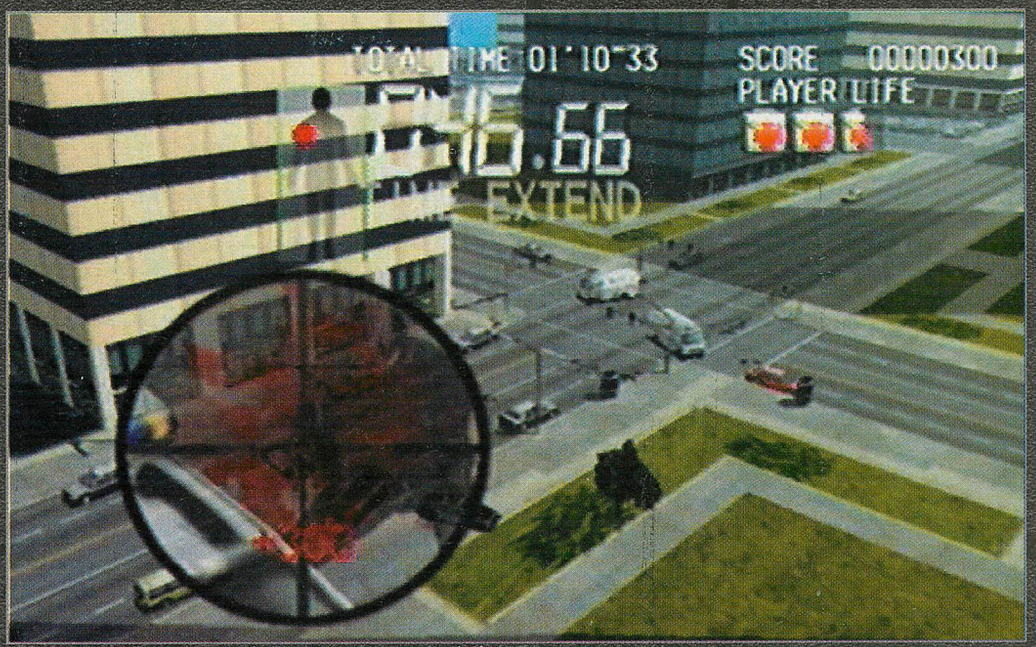
Neo Alex



Hum, ça sent le piège !

La fin alternative de TRue Lies ?

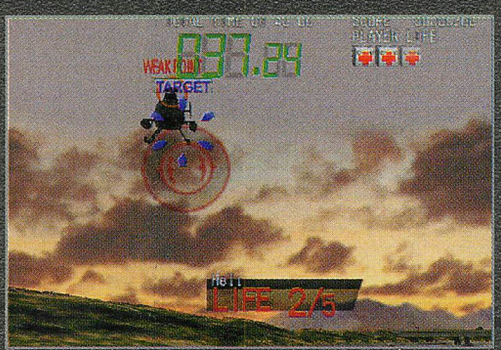
Ce vilain bonhomme a tenté de me convertir au foot US. Manque de pot, je préfère le soccer !



Difficile de voir quelque chose dans toute cette fumée !

Silent Scope

Silence, on scope !



Tu vas bientôt la sentir, ma grosse roquette !

Et hop, un coup en traître comme je les aime !

Nostalgiques du Dreamcast Gun, ce n'est pas avec Silent Scope que votre patience va être récompensée. En effet, si les férus de l'Arcade connaissent ce titre dans lequel vous deviez vous servir d'un redoutable et superbe fusil à lunette infrarouge, la version DC ne pourra être jouable qu'au pad. Et pourquoi pas au DC Gun, me direz-vous ? A cause du manque de boutons dessus. De plus, aucun périphérique spécifique pour ce soft n'a pas été officiellement annoncé. Membre des forces spéciales, votre mission est de protéger le Président des USA d'une bande de terroristes armés jusqu'aux dents. Avec la possibilité de zoomer, vous pouviez effectuer des tirs d'une précision diabolique. Pas de souci, cetet fonction qui fait tout le charme du jeu sera conservée, grâce aux triggers. Ce qui fait bien tripper également, c'est la possibilité d'explorer l'écran de haut en bas et de gauche à droite à la recherche de vos cibles. Dès que vous avez trouvé vos ennemis, vous zoomez afin d'accroître vos chances de toucher. Pour ajouter une dose de fun, les ennemis se cachent, surgissent pour tirer et se replient à couvert, ajoutant ainsi plus de réalisme. Comme dans House, si vous tuez un civil, vous perdez une vie. Comme le temps alloué pour finir chaque niveau est limité, le stress est donc une condition à ne pas oublier. Le fait de devoir tirer dans un endroit particulier du corps de vos adversaires pour obtenir des continues est une idée excellente. Comme mentionné le mois dernier, il y aura 3 modes de jeu : Time Attack, Story et Practice. De plus, le sang sera rouge. Konami semble avoir assuré sur ce titre, et j'avoue être impatient d'y jouer.

Seba

La distance réglementaire entre 2 protagonistes lors d'un duel a quelque peu évolué depuis le Far West !

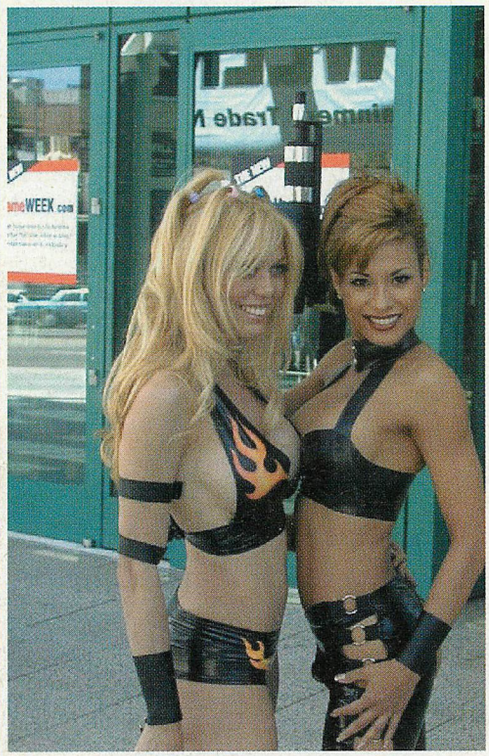
Lors des missions de nuit, les infra-rouges seront bien utiles.

DÉVELOPPEUR : KONAMI

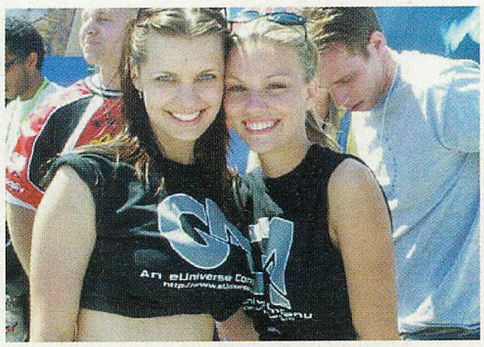
GENRE : SHOOTING GAME

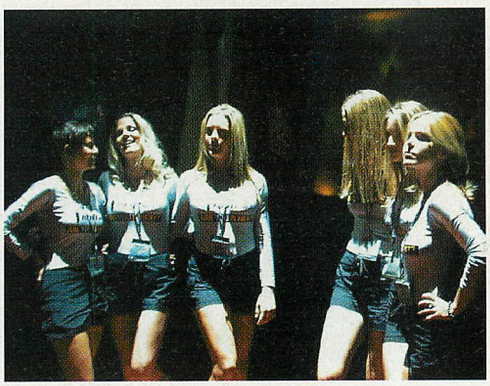
SORTIE PRÉVUE : FIN 2000

Ce que vous avez loupé à l'E3



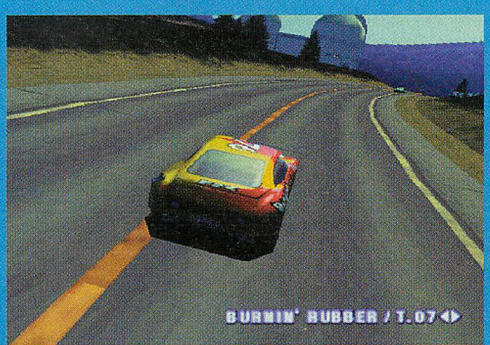
Le mois dernier, Neo Alex vous a concocté un bon gros dossier sur les jeux présentés à l'E3, le tout agrémenté de quelques photos des belles hôtesses présentes sur les stands des différents éditeurs. Mais faute de place, il n'a pu vous montrer qu'une partie de tout ce que le salon offrait côté charme féminin. Pour réparer l'erreur et répondre à vos demandes incessantes (la Playnet ne vous suffit pas, bande de petits vicelards ?), voici donc quelques clichés soigneusement choisis par votre cher rédac' chef. On vous devait bien ça pour ce numéro spécial été, non ? Alors n'hésitez pas à écrire à ce cher Neo Alex pour lui faire part de vos impressions et de vos suggestions. Et tachez de ne pas trop baver sur le mag', ça fait déteindre l'encre !

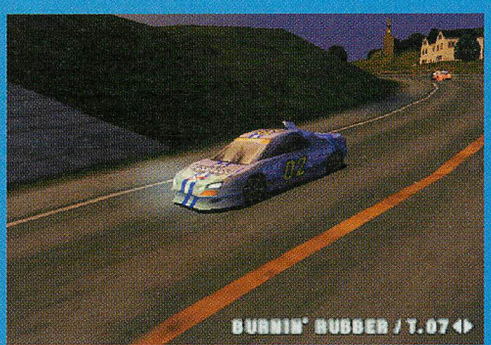




La révolution Bleemcast arrive

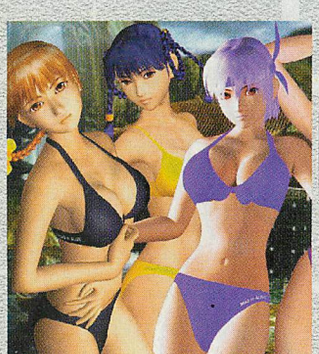
Comme vous l'a bien fait comprendre Neo Alex dans son reportage spécial E3 du mois dernier, Bleemcast, l'émulateur qui permettra de faire tourner de nombreux jeux PlayStation sur votre Dream, risque fort de créer l'événement dans les semaines à venir. Le premier pack Bleemcast sera commercialisé aux Etats-Unis dans le courant du mois de juillet. Et il faudra patienter jusqu'en septembre pour la version européenne. Si vous vous demandez encore de quoi il retourne et si ça vaut vraiment le coup, ne vous inquiétez pas, nous ne manquerons pas de revenir plus longuement dessus avec notamment -si les plannings sont respectés- un dossier complet dans le prochain Dreamzone. Pour vous mettre un peu plus l'eau à la bouche, revoici quelques clichés de Ridge Racer Type 4 sur Dream avec Bleemcast. Ca fait envie, non ?





Le RPG asiatique du mois

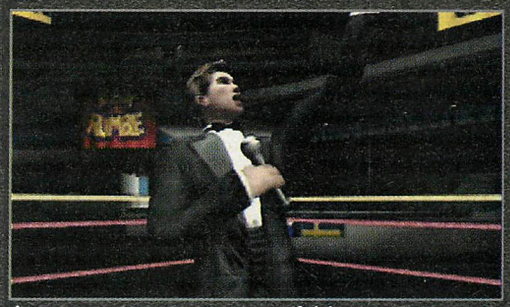
Le RPG de ce numéro 15 s'appelle Rhapsody, un bien joli nom pour un jeu coréen déjà sorti sur PC en 1998 et qui devrait être adapté sur la 1218 bits de Sega dans un futur proche. Il paraît que pour l'époque, les graphismes étaient plutôt sympa et le scénario attachant. Espérons tout de même qu'il ne s'agira pas d'une simple conversion n'utilisant pas les capacités de la machine. J'avoue ne pas être spécialiste du genre, mais si le jeu s'avère être un incontournable pour les amateurs, n'hésitez pas à nous envoyer un petit courrier pour qu'on ne meure pas idiots...



DOA 2 enfin au Japon

En dépit du refus répété de Tecmo de sortir une version japonaise sur DC de son magnifique Dead or Alive 2, il semble que l'éditeur ait finalement changé d'avis, pour le plus grand plaisir des bastonneux nippons. Aucun détail n'a encore été communiqué sur cette version, mais des rumeurs persistantes suggèrent que celle-ci pourrait comporter encore plus de choses que la version PlayStation 2. Le jeu sortira le 28 septembre dans une édition limitée, et on en saura donc un peu plus à ce moment-là. J'en profite pour vous informer que la version européenne sera, quant à elle, commercialisée en juillet chez Acclaim. Plus que quelques jours à patienter...

Afro Thunder est de retour ! J'en connais qui sont déjà aux anges.



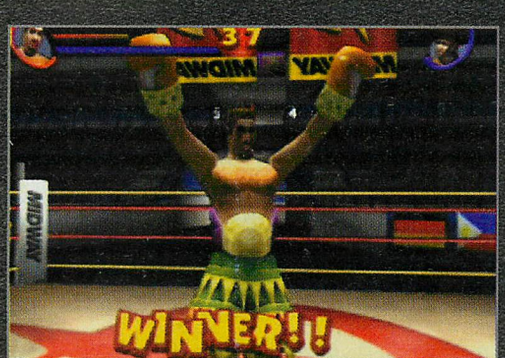
Are you readyyyyy to rumbleeeee ? ! !

Ready 2 Rumble 2

Ready to Rumble 2

La revanche

Des effets de lumière qui paraissent un peu simplistes actuellement.

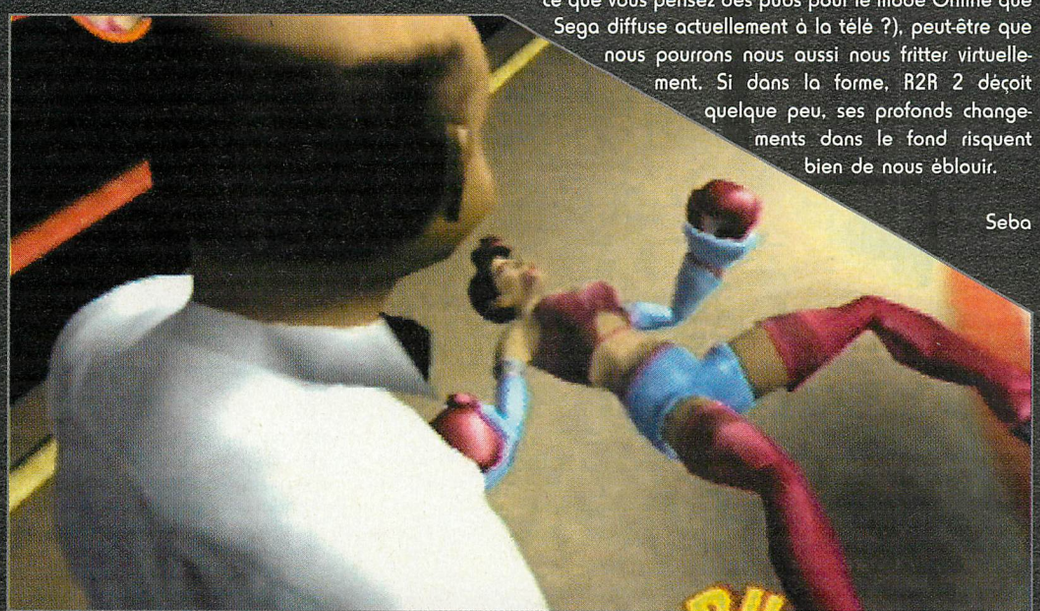


Rivera a subi un sérieux lifting.

Lors de la sortie européenne de la console, R2R était l'un des meilleurs jeux disponibles. Avec plus d'une quinzaine de persos, une jouabilité sympathique bien que délicate pour les esquives, plusieurs modes de jeu dont le coaching et une réalisation excellente, le hit de Midway accouche aujourd'hui d'une suite. L'intelligence artificielle sera plus performante d'après les dires des développeurs. Onze boxeurs du premier épisode ont été conservés et sept nouveaux persos apparaissent. Alors à moins qu'il y ait des persos cachés (à mon avis, c'est quasiment certain), le nombre de combattants ne sera pas supérieur à celui du premier opus. Il y aura bien évidemment de nouveaux coups, de nouveaux combos, des feintes améliorées, mais ce qui nous chagrine le plus, c'est l'aspect graphique du jeu. La représentation visuelle est identique à celle du premier opus et on retrouve le même commentateur. Graphiquement, il est clair que le soft a pris un coup de vieux et les décors sont toujours aussi vides ? Eh oui, la DC a pris une autre dimension au niveau de l'esthétisme de ses jeux.

En ce qui concerne l'entraînement, Midway a enfin ajouté un sparring-partner. Il y aura toujours des mini-jeux. Le mode championnat deviendra un véritable calendrier. Au lieu d'acheter de quoi endurcir votre poulain, vous débloquerez de nouvelles méthodes d'entraînement ainsi que de nouveaux mouvements après chaque victoire. Pour le joueur solitaire, il y aura un mode Story. Mais le plus intéressant consiste en l'éventuelle présence d'un mode Online. Aux Etats-Unis et au Japon tout du moins. Par contre, vu que le jeu en réseau est enfin possible en Europe (à propos, qu'est-ce que vous pensez des pubs pour le mode Online que Sega diffuse actuellement à la télé ?), peut-être que nous pourrons nous aussi nous fritter virtuellement. Si dans la forme, R2R 2 déçoit quelque peu, ses profonds changements dans le fond risquent bien de nous éblouir.

Seba



Une pose aguichante de Lulu Valentine.

DÉVELOPPEUR : MIDWAY

GENRE : BOXE ARCADE

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000 (US)

La demeure de Julie, sur EDEN.

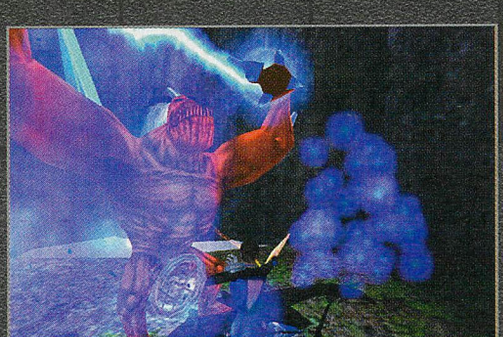
Poupée de cire, poupée de son...

C'est super beau !!

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Un joli cadeau de noël

Attention à ne pas tomber dans la boue !



Vous croiserez souvent le fer avec des ennemis à la carrure imposante.

Un héraut de Gith.

Dreamcast. PC

Ritual Entertainment est en train de nous préparer un jeu d'action en 3D qui va littéralement pulvériser le Dragon's Blood de Treyarch ! Ce soft vous met dans la peau de Julie, alias F.A.K.K. 2, une aventurière qui voyage dans le multivers, un ensemble de mondes superposés (référence à Elric ?). Celle-ci, il y a quelques années, a défait Lord Tyler, qui se prenait pour un dieu. Julie est ensuite arrivée sur une planète rebaptisée EDEN qu'elle a transformée en petit paradis. Son rôle : veiller sur ceux qui viendront s'installer sur EDEN pour y vivre tranquillement. Le problème consiste en l'apparition de Gith, le père des dieux qui, à bord de son vaisseau, le God-Ship, fonce vers EDEN. Son but : utiliser les forces vitales de ses habitants et les transmettre à son vais-

Armée jusqu'aux dents !

DÉVELOPPEUR : RITUAL ENTERTAINMENT

GENRE : ACTION

SORTIE PRÉVUE : FIN 2000 (PC) (DC)

EH OUI, CE SERA BEL ET BIEN DU SANG ROUGE !

seau pour continuer d'explorer l'espace (On dirait Galactus). Il va sans dire que la conquête de l'univers tout entier est le but principal de Gith. Une lutte sans merci va donc débuter entre Gith et Julie. Heavy Metal s'inspire bien évidemment du film d'animation et mélange allégrement héroic-fantasy, violence, armes futuristes ou non, technologie et musique rock. C'est le sublime moteur de Quake 3 qui est utilisé et pour avoir vu le jeu tourner lors d'une présentation organisée par Take Two (l'éditeur), je peux vous affirmer que c'est démentiel. Les modèles physiques de polygones parfaitement travaillés et les effets de lumière sont remarquables en tous points. Que dire des effets météorologiques et de l'alternance nuit-jour parfaitement retranscrits à l'écran ? Enfin, le système de combat est fort simple et beaucoup plus jouable que celui de Dragon's Blood. Robert Atkins, l'un des programmeurs présents ce jour-là, a également précisé que la musique tiendra un rôle aussi important que dans l'animé. Par contre, ce ne seront pas les mêmes mélodies, la partie sonore du jeu ayant été totalement créée. Les armes sont géniales et vont de l'épée de feu au Gatling en passant par l'épée laser, les uzis, le fusil voleur d'âmes (oui, oui, comme dans Soul Reaver !) et j'en passe. Avec une telle réalisation et une durée de vie conséquente, F.A.K.K. 2 sera un chef-d'œuvre. Dites-vous bien que les photos que vous voyez ici sont celles de la version PC, mais grâce à Windows CE et aux capacités de la bécane, la version Dreamcast sera aussi belle. Vivement la fin de l'année !

Seba

UN COSTUME AFFRIOLANT ET UNE ARME MAJESTUEUSE.

JULIE A HÉRITÉ LES TALENTS D'ACROBATE DE L.CROFT, CE QUI EN FAIT UNE COMBATTANTE PARFAITE.

VIRTUELLE OU RÉELLE ?

Evidemment, Julie l'héroïne du jeu est inspirée de celle du long-métrage d'animation. Pour ce dernier, c'est la ravissante Julie Strain, surnommée la reine des films B, qui a servi de modèle. En tout cas, une chose est sûre, Julie est plus volontaire et décidée que Lara Croft et, tout comme cette dernière, ses charmes ne laisseront pas les joueurs insensibles, surtout grâce à l'un de ses costumes. On apprécie vraiment d'être aux commandes d'une femme qui ne se laisse pas marcher sur les pieds et qui prend plus de plaisir au combat que Lara.

Il paraît normal de retrouver un manoir hanté dans ce type de jeu.

sonnages ayant accepté de passer une nuit dans un parc d'attractions hanté en échange d'un gros chèque. Croyez-moi, c'est bien l'horreur sous toutes ses formes qui vous attend au détour de chaque attraction ! Votre personnage dispose évidemment d'une barre de vie, mais plus important, d'un ensemble de qualités à utiliser obligatoirement. Ainsi, vous devrez apprendre à ménager votre rythme cardiaque. A chaque fois que vous vous laissez surprendre par un monstre ou un événement, vous prenez le risque de laisser votre perso en état de choc, incapable de réagir face au danger. Pour prévenir, plutôt que guérir, vous pourrez utiliser tous ses sens (l'ouïe, l'odorat, la vue et un sixième sens des plus mystérieux). Un concept des plus novateurs qui permettra au joueur de se sentir réellement impliqué tout au long de l'aventure. L'action ne manque pas non plus puisque les pièges et monstres résidant dans le parc sont au moins aussi nombreux que les poils sur le torse viril de notre rédacteur en chef. Un titre qui fera sûrement de l'ombre au Projet Blair Witch et à Alone in The Dark.

Neo Alex

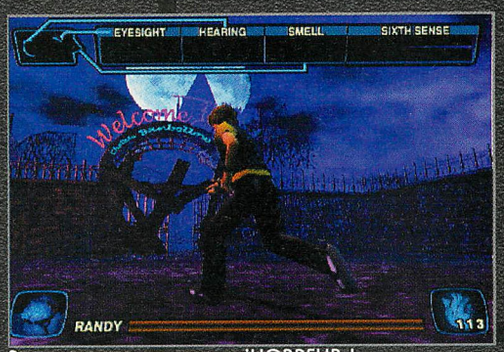
Illbleed

Oh, oui, tu auras peur...

Elle est pas sexy l'héroïne ?!

Dreamcast.

On a peine à croire que ce titre fantastique puisse être l'oeuvre d'une équipe de programmeurs qui nous avait déçus avec Blue Stinger (quelle déception !). Pourquoi ? Parce qu' Illbleed est tout le contraire de Blue Stinger. Ce dernier était beau mais froid, il était soporifique et illogique sur le plan des énigmes et ne disposait pas du quart de l'ambiance d'un Resident Evil. Illbleed n'est pas aussi beau que Resident Evil : Code Veronica (pour l'instant !) mais on a vraiment l'impression d'être immergé en plein coeur de l'horreur, les énigmes sont vicieuses à souhait et l'ambiance (grâce à un tout nouveau système mis au point par Climax) est vraiment glauque. Vous incarnerez à tour de rôle plusieurs per-



Bienvenue dans un monde d'HORREUR !

Toi, tu vas prendre mon doigt dans l'oeil !

Alors, t'as tes vapeurs !

DÉVELOPPEUR : CLIMAX GRAPHICS

GENRE : SURVIVAL-HORROR

SORTIE PRÉVUE : FIN 2000 (JAP)

SPOCK PRÊTE SA VOIX À SEAMAN

Non, ce n'est pas une blague, l'acteur qui jouait le rôle de Spock dans Star Trek a été choisi pour doubler la voix du narrateur dans le jeu Seaman.

UN DISQUE PAS TROP MOU, SVP, ET DES JEUX AVEC. MERCI !

Une source japonaise apparemment bien informée révélait il y a quelques jours qu'un disque dur serait commercialisé au début du printemps prochain (au Japon) pour permettre le stockage de jeux téléchargés via le câble. Pour l'instant, rien de tel n'est prévu pour l'Europe. Mais si le résultat est concluant, il se peut qu'un jour un tel système soit disponible chez nous aussi.

UNE OPTION RÉSEAU POUR SPAWN

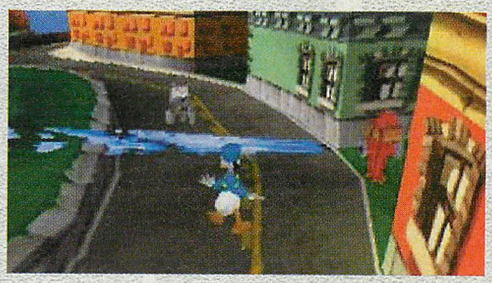
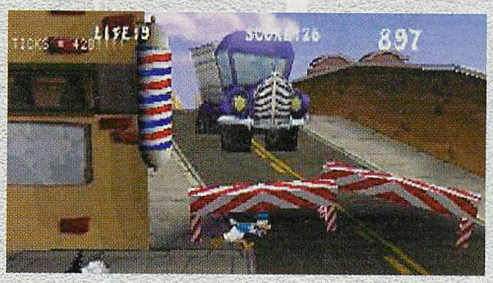
Quelques jours avant la sortie du jeu au japon, le magazine Famitsu nous dévoile que Spawn : In the Demon's Hand incluera un mode réseau. Huit joueurs pourront s'affronter à distance dans les divers styles de jeu (battle royal et team matchup). Les développeurs essaieront de proposer la même chose dans la version américaine. Et si tout va bien, nous devrions donc hériter de cela dans la future version européenne.

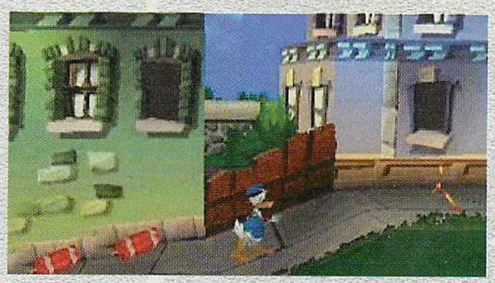
TEMPÊTE D'ACIER

A la rédac', question tempête on s'y connaît : entre les effluves des sandwiches saucisson-cornichons de Patrick notre correcteur (pas vrai, Patoche ?) qui se baladent dans la salle (je plaide coupable, mais j'arrête : j'ai de plus en plus de mal à manger nos amis les animaux, je passe au taboulé-ndc), aidées par nos jolis ventilos tout neufs offerts par notre boss pour pallier l'absence d'aération, l'odeur de transpiration chaude qui se propage chaque jour un peu plus dans la pièce et les lâchers de pets quotidiens de certaines personnes (extérieures à l'équipe rédactionnelle du magazine, je précise...) à qui il faudrait interdire l'absorption de cassoulet, de coca-cola et autres substances favorisant l'aérophagie, il est difficile de faire pire. Aucun rapport avec le jeu qui nous intéresse ici, si ce n'est qu'il s'agit de tempête mais dans un sens imagé puisque Iron Storm 3 (tempête d'acier 3, si vous préférez) ou New World Advanced Daisenryaku sous son vrai nom japonais, n'est autre qu'un jeu de stratégie, prévu pour le début de l'été, et qui met en scène des chars d'assaut. Ca devrait plaire aux fans de wargame rompus au japonais. Les autres, passez votre chemin.

COIN COIN

Ubi Soft persiste et signe sur Dreamcast avec une nouvelle annonce de jeu. Il s'agit cette fois des aventures de Donald Duck, le canard le plus célèbre au monde, dont les aventures en 3D seront développées par un studio établi au Maroc. Baptisé Donald Duck's Quake Attack, le jeu sortira également sur PlayStation. Les images présentées, d'ailleurs extraites de cette version, promettent un titre visuellement proche des dessins animés Disney. Encore un jeu qui devrait plaire aux enfants et aux plus grands.

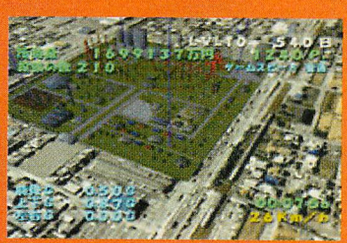


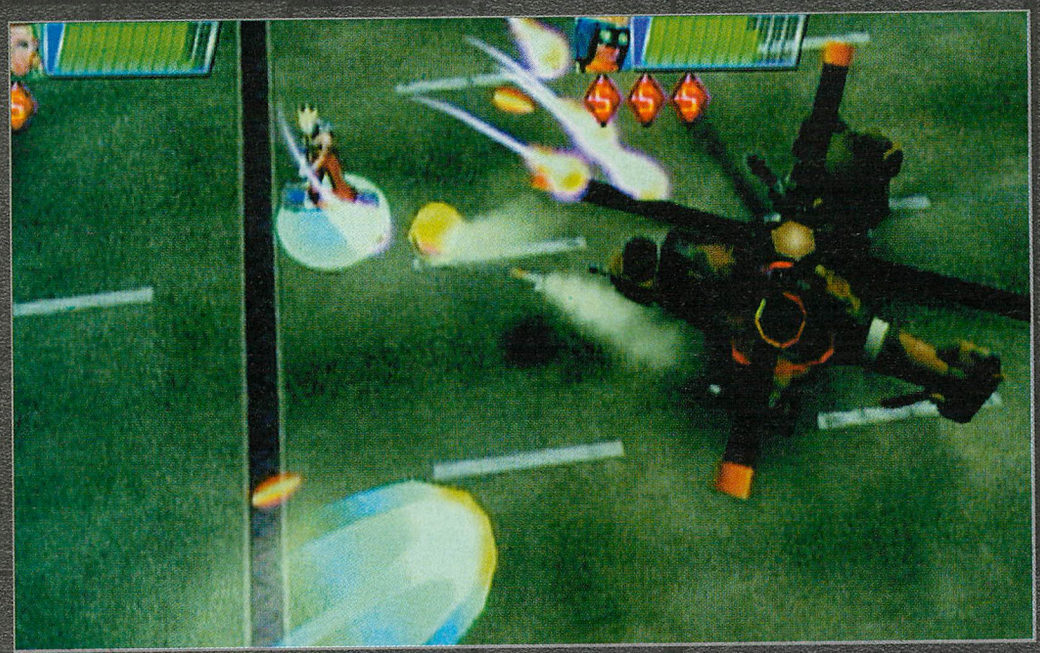
LA DÉCEPTION DU MOIS

La première démo jouable de Zusar Vasar, le jeu de course le plus étrange du moment (on dirige des chars-robots en forme d'animaux), vient d'être mise à disposition du public nippon. Et si l'on en croit les échos des testeurs japonais, il n'y a vraiment pas de quoi en faire tout un plat. Pour tout dire, le jeu s'annonce même plutôt décevant. Les courses s'avèrent ennuyeuses, les graphismes rappellent un peu ceux d'un Seventh Cross (ce qui est loin d'être un gage de qualité !). Tout compte fait, c'est donc El Tuco qui fera le test (hihihi !!!!). A moins que je ne choisisse plutôt Seba pour le punir d'avoir écrit n'importe quoi sur le très bon Extreme Sports de Sega (cf. Sacré Seba !). Et puis pas de chocolat pendant une semaine ! Non mais...

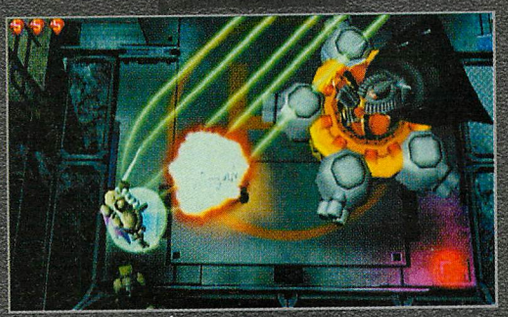
MONTAGNES RUSSES

Tandis que le premier Jet Coaster Dream n'est toujours pas disponible en version européenne (le sera-t-il un jour ?), les Nippons auront bientôt le plaisir de goûter à sa suite puisque Jet Coaster Dream 2 est prévu pour le marché japonais. Cette fois-ci, le jeu ne consiste plus seulement à construire et tester des montagnes russes, mais à gérer l'ensemble d'un parc d'attractions à l'aide d'une soixantaine d'éléments. Si vous vous sentez l'âme d'un créateur de génie capable d'attirer les foules et d'engranger des profits incroyables, ce titre est fait pour vous. Il est toutefois indispensable de lire le japonais pour profiter du jeu. Si cela n'est pas un obstacle, courez chez votre importateur de jeux dès le mois de novembre.





Ca blaste de partout !

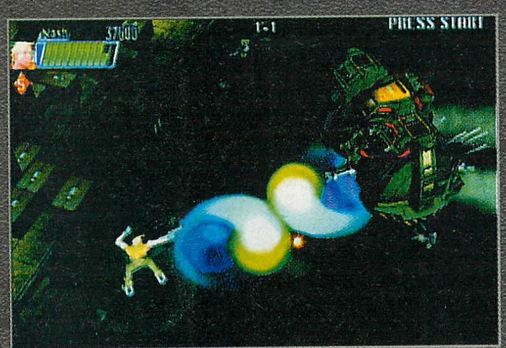


Ca tire et ça pulse !

Serait-ce un ange, sur la gauche de la photo ?

Cannon Spike

Quand Power Stone rencontre Loaded

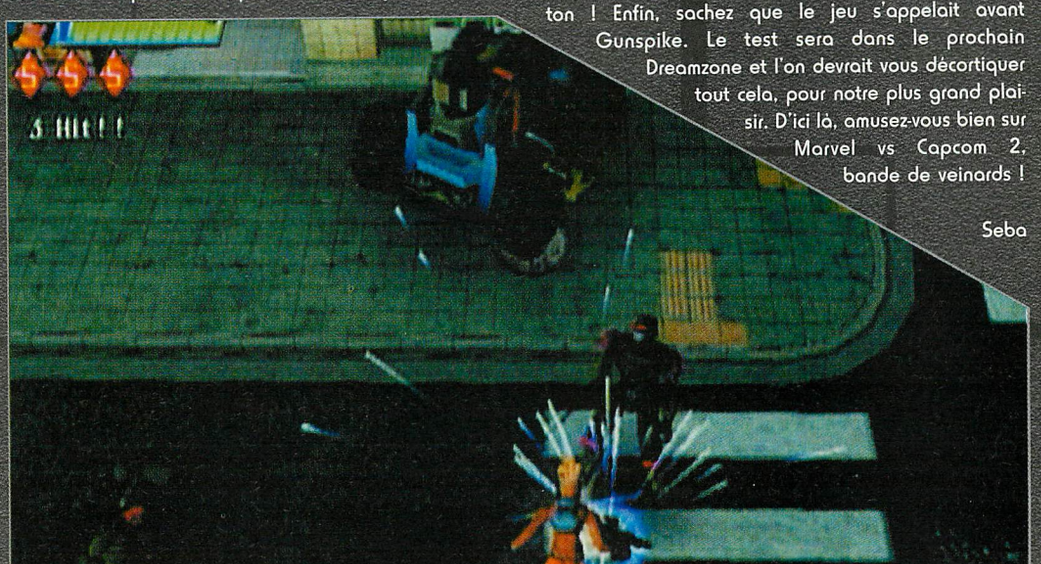


Pas de problème, on reconnaît bien là l'attaque de Charlie !

Capcom n'a pas fini de sortir des jeux sur Dreamcast. L'éditeur nourrit une relation avec Sega et après Street Fighter 3 W Impact et Third Strike, Power Stone 1 et 2, Code : Veronica, Street Fighter Alpha 3, Kikaioh et Tech Romancer, on se demande ce qu'ils vont bien pouvoir inventer. Cannon Spike, puisque tel est son nom, débarquera en août sur DC au Japon. Son principe est simple puisqu'il vous met aux commandes d'un des 7 personnages présents. Ce jeu en 3D isométrique mélange allégrement le beat-them-up et le shoot puisqu'à l'instar de Power Stone, vous pouvez vous déplacer partout. Comme dans Loaded, vous pouvez tirer partout et les explosions sont monnaie courante. Parmi les persos, on retrouve Charlie et Cammy (Street Fighter), Buletta (DarkStalkers), Arthur (Ghost'n Ghouls), Megaman (du jeu du même nom) ainsi que Shiva et Simone (sortis de nulle part). Votre but : avancer et tout flinguer. Il y aura un mode multi-joueur inclus et l'on pourra choisir entre la coopération et le duel. Le nombre de niveaux est encore inconnu, malheureusement. Tiens, je ne vous ai pas encore parlé du scénario. Comme d'habitude chez Capcom (excepté pour les Resident Evil), il est d'une platitude absolue. Une armée de robots belliqueux ont envahi la Terre et vous devez tous les détruire soit à mains nues, soit armé. N'y voyez donc qu'un prétexte à une grosse baston ! Enfin, sachez que le jeu s'appelait avant Gunspike. Le test sera dans le prochain Dreamzone et l'on devrait vous décortiquer tout cela, pour notre plus grand plaisir. D'ici là, amusez-vous bien sur Marvel vs Capcom 2, bande de veinards !

Seba

Le pouvoir sismique de Simone semble efficace.

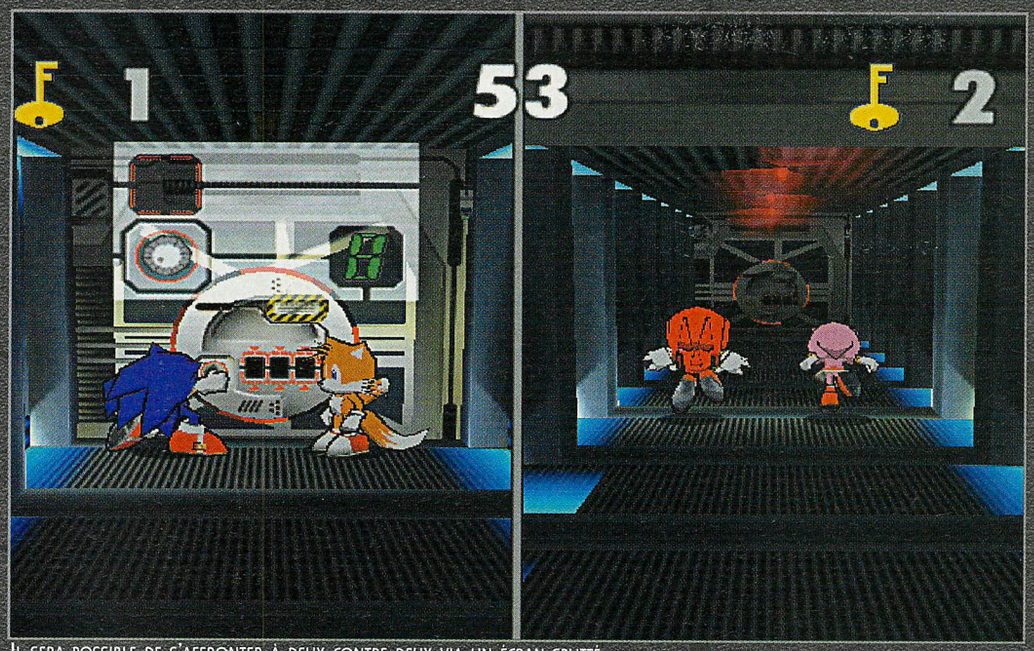


Shiva a un petit air de Benimaru.

DÉVELOPPEUR : CAPCOM

GENRE : ACTION 3D

SORTIE PRÉVUE : AOÛT 2000



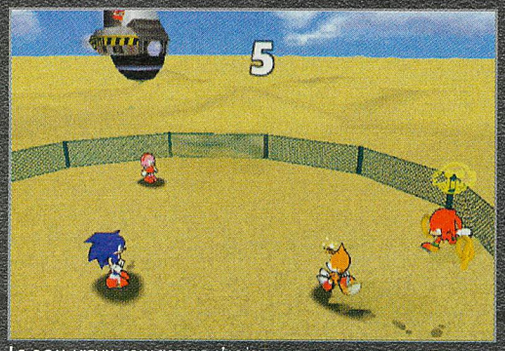
Il sera possible de s'affronter à deux contre deux via un écran splitté.

LE PRÉCURSEUR !

Il faut bien reconnaître que Sega a eu le nez creux en développant un titre comme Sonic Shuffle. Comment ne pas sentir l'influence pesante des Mario Party de Nintendo ? Ces jeux présentaient déjà le concept d'un parcours multi-épreuves permettant à plusieurs joueurs de s'affronter dans un grand délire de cris et d'insultes. Mario Party mettait en vedette tous les personnages de l'univers du célèbre plombier. Il en sera de même pour Sonic Shuffle, mais avec l'univers du hérisson. Tant qu'à copier sur ses p'tits voisins, j'espère que Sega pensera à y apporter quelques améliorations !

Sonic Shuffle

Plus on est de fous...



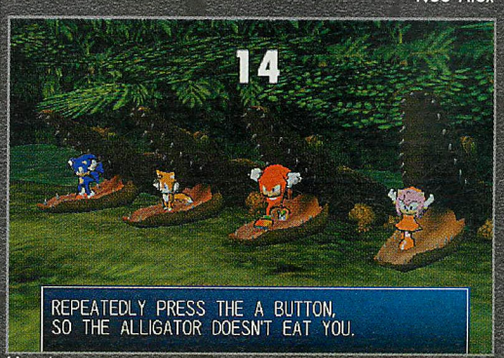
Le bon vieux principe de l'arène est toujours efficace.

Et oui, on peut jouer à quatre !

Voici le fameux parcours de l'oie que vous suivrez pendant le jeu.

J'adore les mini-jeux ! C'était déjà l'une des raisons qui m'avait fait acheter Final Fantasy VII sur PlayStation (pour les phases de moto et l'élevage de chocobos). Je ne parle pas des Mario Party de la Nintendo 64 (pour en savoir plus, lisez l'encart «Le précurseur») qui furent l'une des bonnes surprises des deux dernières années. Mais le fin du fin dans le genre reste incontestablement le fabuleux Bishi Bashi Special sur PlayStation. Cette suite d'épreuves est capable de scotcher n'importe quel joueur devant son écran pendant plusieurs heures sans lassitude. Aujourd'hui, c'est au tour de la Dreamcast d'accueillir un jeu de ce type. Ainsi, vous pourrez contrôler les meilleurs personnages de l'univers soniquien (Sonic, Amy, Tails, Knuckles...) qui se déplaceront sur une sorte de plateau en 3D inspiré par le jeu de l'oie. Certaines cases obligeront les joueurs (jusqu'à quatre en même temps) à s'affronter au cours d'une épreuve à chaque fois différente. Il m'est d'ailleurs particulièrement difficile de les décrire, tant elles sont nombreuses et variées. Deux points m'ont particulièrement impressionné lors de la présentation à l'E3. Le premier, c'est l'incroyable pêche de son introduction (tout en images de synthèse). Le second, la qualité du design qui mélange 3D et des dessins traditionnels à la manière d'un Jet Set Radio. Pour y avoir goûté, je peux aussi vous dire que la jouabilité est excellente. Bien souvent, il suffira de deux boutons pour réussir une épreuve. Comme ça, les novices du pad pourront eux aussi prendre leur pied sans s'énerver au bout de cinq minutes. Chouette, enfin un jeu pour toute la famille !

Neo Alex

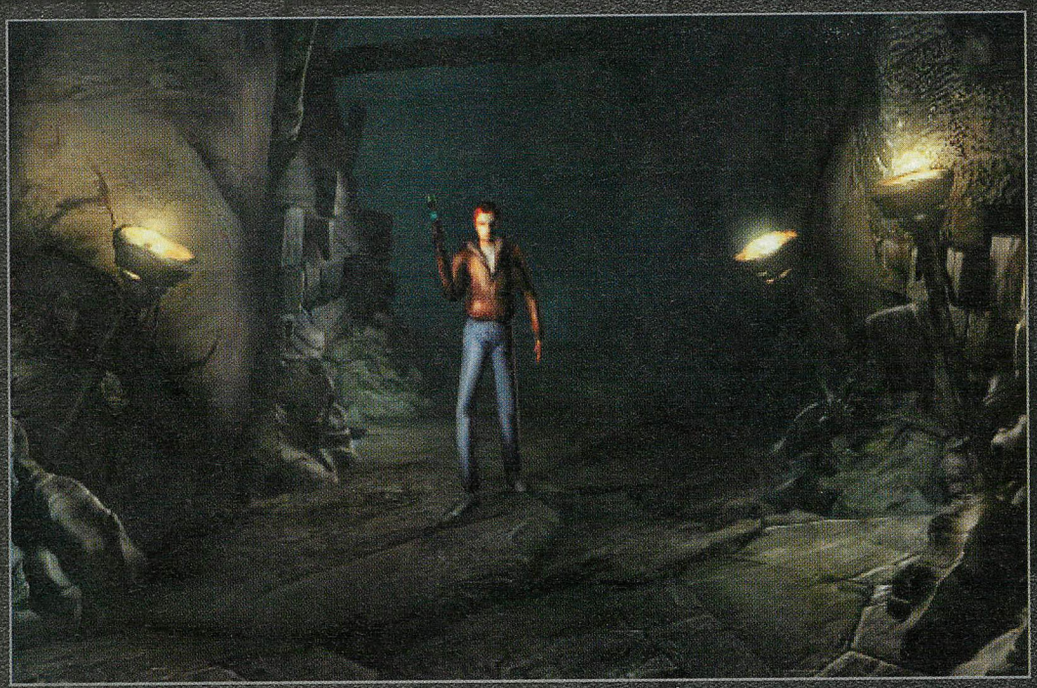


Une épreuve qui ne manque pas de mordant !

DÉVELOPPEUR : SEGA JAPON

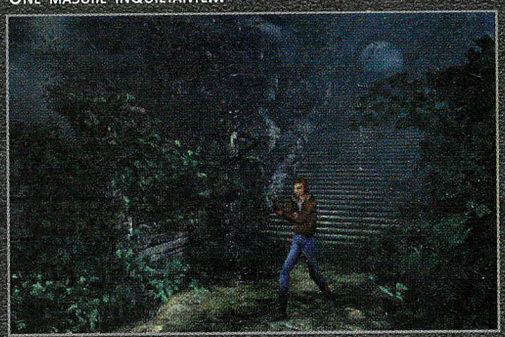
GENRE : MULTI-ÉPREUVE

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000



Des décors dans la lignée des précédents épisodes, mais largement plus beaux !

Une masure inquiétante...



Le lierre est fourbe et peut cacher bien des secrets.

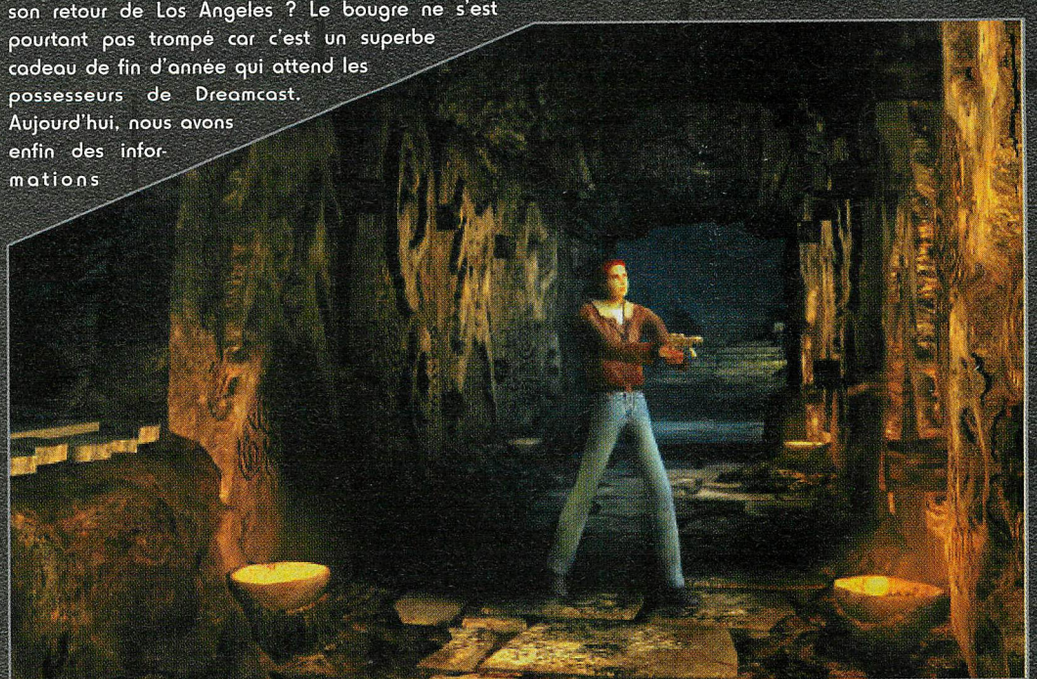
Alone in the Dark : The New Nightmare

Cet hiver, on va frissonner !

Une gestion de l'ombre et de la lumière efficace.

Si ça, c'est pas une chambre de sauvegarde...

Dreamcast. PC Titre le plus attendu par les fanas du genre depuis Code : Veronica, Alone in the Dark : The New Nightmare (le titre a perdu son IV) nous a littéralement tapé dans l'œil depuis les premières images divulguées par Infogrames à l'ensemble de la presse spécialisée. Et que dire de Neo Alex qui nous vante quotidiennement les mérites de ce titre depuis son retour de Los Angeles ? Le bougre ne s'est pourtant pas trompé car c'est un superbe cadeau de fin d'année qui attend les possesseurs de Dreamcast. Aujourd'hui, nous avons enfin des informations sur le scénario qui promet vraiment beaucoup. Tout le monde sait qu'Edward Carnby va enquêter sur la mort de son ami, Charles Fiske. Ce dernier travaillait pour une mystérieuse organisation gouvernementale, le Bureau 713, et devait trouver 3 anciennes tablettes qui ont le pouvoir de libérer des puissances incroyables et dangereuses. Au cours de ses investigations, Carnby va faire la rencontre de Fred



Les runes sur le mur constituent une partie de la solution.

DÉVELOPPEUR : DARKWORKS

GENRE : SURVIVAL-HORROR

SORTIE PRÉVUE : FIN 2000 DC/PC

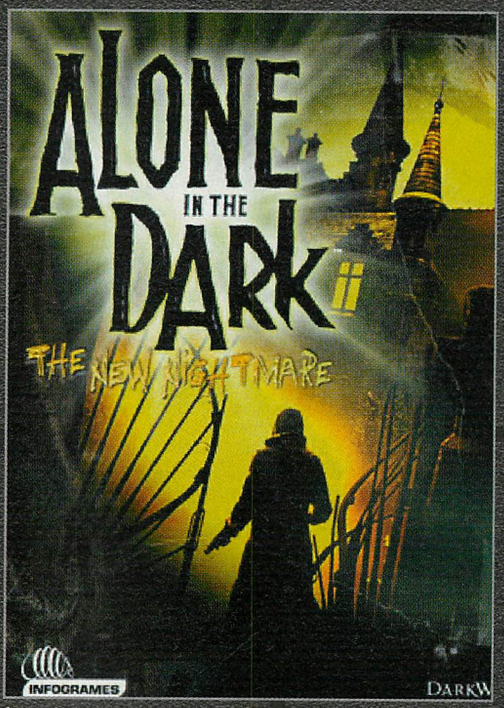
Johnson, un personnage intriguant, qui va lui révéler beaucoup d'autres choses. On apprend par la suite que Fiske était sur les traces de deux hommes : Obed et Jeremy Morton. Je ne vous en dirai pas plus si ce n'est que des signes indiens (la tribu des Abkanis) ainsi qu'un shaman vont avoir un rôle prépondérant (qui a dit Prisoner of Ice ?). Les monstres possèdent un design vraiment particulier que Lovecraft (ce n'est pas une coincidence) ne renierait pas. Enfin, sachez que le deuxième personnage que vous pourrez incarner, Aline Cedrac, va se joindre à vous pour des raisons personnelles encore inconnues. 10 PNJ (personnages non joueurs) vous donneront moult informations sur l'île mystérieuse de Shadow Island où se déroulera toute l'aventure. Comme vous l'a dit Alex le mois dernier, le scénario changera quelque peu selon le personnage que vous interpréterez. Encore plus beau que Code : Veronica et doté d'une ambiance à la Silent Hill et d'effets de lumière parmi les plus impressionnants jamais réalisés sur cette console, cet Alone in the Dark sera un pur chef d'œuvre, n'en doutez pas une seule seconde.

Seba

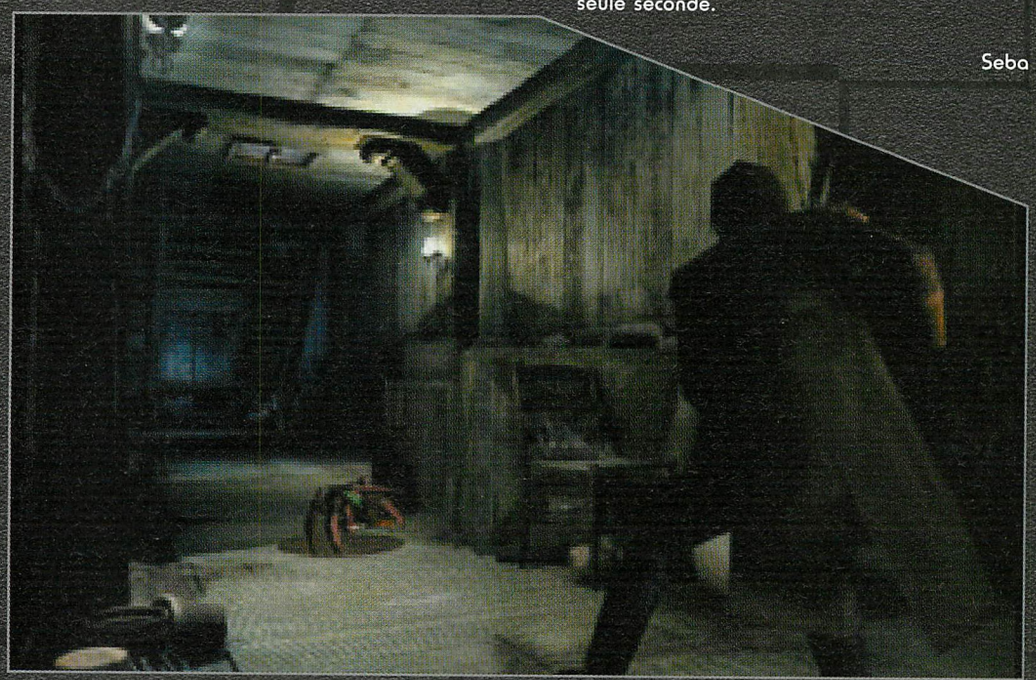
UN MOUTON, DEUX MOUTONS, TROIS MOUTONS...

QUELLES HORREURS SE CACHENT DERRIÈRE CES MURS ?

VOUS NE TROUVEZ PAS QUE CERTAINS DÉTAILS FONT PENSER À DU GIGER ?

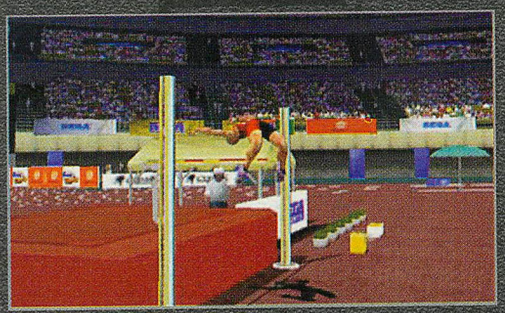


LA BOÎTE DU JEU.



L'ENNEMI N'EST GUÈRE IMPRESSIONNANT, MAIS IL FAUT RESTER VIGILANT.

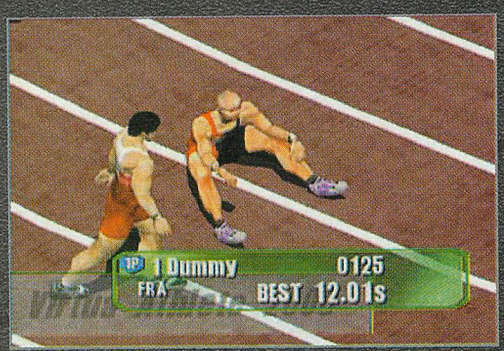
Le lancer du poids reste l'une des épreuves les plus difficiles.


Un saut sublime.

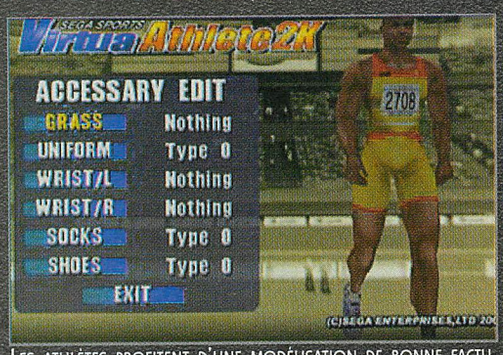
En route pour la médaille d'or !

Virtua Athlete 2k

Longue vie aux jeux Olympiques !



Après l'effort, le réconfort (pas vrai Hervé !)



Les athlètes profitent d'une modélisation de bonne facture.

Développeur : Sega Sports

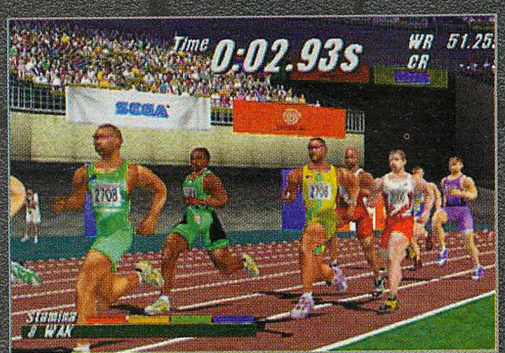
Genre : Sport

Sortie prévue : été 2000 (Japon)

Et voilà, Sega prouve une nouvelle fois son opportunisme (à la veille des Jeux Olympiques de Sidney) et son étonnante capacité (à l'instar d'un Capcom, d'un Nintendo ou d'un Konami) à réaliser des suites toujours plus nombreuses. Aujourd'hui, c'est en quelque sorte la suite de Decathlete (pour les ignares, allez jeter un oeil dans la rubrique Il était une fois...) qui débarque sur Dreamcast (enfin, d'abord dans les salles d'arcade). Comme son glorieux ancêtre, Virtua Athlete 2K proposera une série d'épreuves qui mettront vos malheureux doigts dans un état proche de l'hématome géant. Comprenez par là qu'il s'agit toujours d'appuyer comme un malade sur un ou plusieurs boutons pour tenter de battre trois potes déchaînés. Entre le 100 m, le lancer du poids, le saut en longueur ou le lancer du javelot, vous devriez pouvoir passer de bons moments de délire. Si les graphismes paraissent pour le moment inférieurs à ceux d'ESPN Track & Field, l'animation en impressionnera plus d'un. Le mimétisme avec les meilleures retransmissions télévisées est tout simplement incroyable. Le tout tourne bien évidemment en 60 images par seconde. Comme dans Decathlete et Winter Heat, on trouvera des athlètes de plusieurs nationalités aux caractéristiques assez différentes pour apporter un brin de variété aux épreuves. A la manière de la série des 2K sur Dreamcast, Sega Sports compte intégrer une option de Création pour concevoir son propre sportif de A à Z. Il sera aussi possible d'éditer votre mix d'épreuves (pour ceux qui détestent certains types d'épreuves, c'est l'idéal !). Vivement la sortie prochaine en Europe pour goûter à ce must du jeu multijoueur (l'ambiance risque d'être très chaude dans la salle de tests). Rendez-vous en septembre pour un premier test !

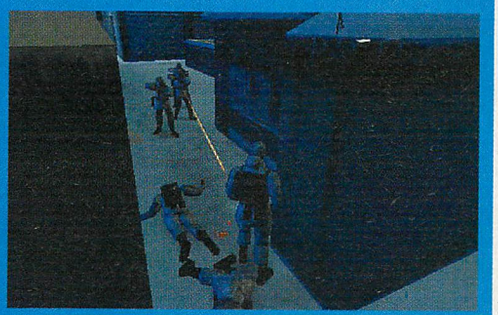
Neo Alex

L'épreuve-reine des jeux olympiques est vraiment la plus spectaculaire.



Comme un goût étrange d'Athlete Kings !

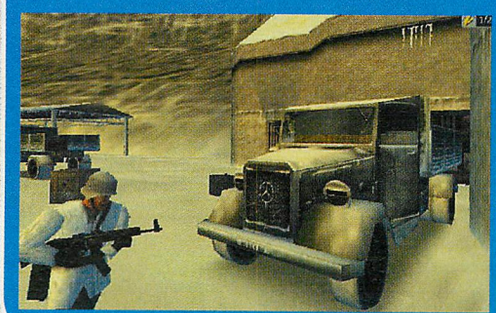
FINI DE JOUER À CACHE-CACHE

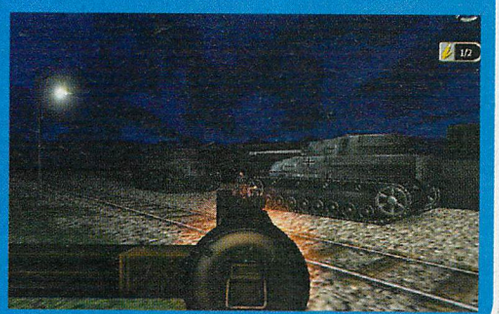


Dreamcast

PC

Avec Rainbow Six qui fut maintes fois retardé pour de mystérieuses raisons, s'il y a un jeu que les possesseurs de Dreamcast attendent avec une impatience certaine, c'est bien le célèbre Hidden and Dangerous. Eh oui, le jeu est annoncé depuis plus d'un an et on a vraiment cru qu'il ne sortirait jamais. Mais comme tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes, ce titre sera commercialisé -si tout va bien...- dans le courant du mois de juillet dans sa version américaine. Ce qui signifie que la version Pal officielle suivra rapidement. Avec un peu de chance donc, le test se fera dans le prochain numéro. Allez, on croise les doigts et si ça ne suffit pas, une petite prière au Bon Dieu devrait faire l'affaire...





METAL GEAR 2 SUR DC ?

Dreamcast

Si l'on en croit une rumeur provenant de sources proches de Konami, le très attendu Metal Gear Solid 2 pourrait bien sortir sur plusieurs plates-formes, et non pas exclusivement sur la dernière console de Sony. On évoque notamment la Dolphin de Nintendo et peut-être même la Xbox de Microsoft. Alors pourquoi pas la Dreamcast tant qu'on y est, hein ? Ca nous ferait bien plaisir. D'accord M. Konami?

LE NOUVEAU ROI DE LA BASTON

Dreamcast

Si tout n'est pas rose en ce moment chez SNK sur les marchés occidentaux, il en va bien autrement au Japon où les jeux continuent d'être annoncés. Ainsi, on apprend que le septième épisode de la saga des King of Fighters -le 2000- est bel et bien en préparation chez le développeur asiatique et qu'il comportera quelques nouveautés fort appréciables pour tous les fondus de baston 2D. La première réside dans une version améliorée du système de strikers -vous savez, ces personnages qui vous assistent dans vos attaques spéciales. Désormais, on pourra choisir 4 combattants, 3 étant utilisés pour combattre et le dernier servant à bloquer les attaques. Il semble qu'une nouvelle jouabilité soit également au rendez-vous, si l'on en juge par les systèmes d' «Active Striker» et «Another Striker». Aucun détail n'a été communiqué sur ces options, mais la version arcade du jeu devant voir le jour cet été au Japon, nous en saurons plus très bientôt.

QUAKE ET DEFENSE COMMANDER POUR DE FAUX

Dreamcast

PC

Titanium Studios, une petite boîte de développement australienne spécialisée dans les conversions de jeu et les projets de petite envergure, faisait récemment la démonstration de deux jeux sur Dreamcast : Quake (le premier du nom), réalisé en une semaine et demie (!) et Defense Commander, un titre original destiné à démontrer la possibilité de développement simultané sur PC et Dreamcast et de compatibilité réseau entre les deux machines. Si aucun de ces titres ne sortira sur la console de Sega, c'est une excellente entrée en matière pour cette équipe qui pourrait bien nous gratifier de belles surprises dans le futur. Si vous êtes curieux de voir de quoi il retourne, je vous invite à visiter leur site web à l'adresse suivante : www.titaniumstudios.com.

UNE PHASE QUI ME RAPPELLE LES PANDEMONIUM.

preview de Denis The Kangaroo. Pas grave, le jeu promet d'être excellent. Peut-être pas au point de concurrencer Sonic Adventure ou Rayman 2, mais nettement meilleur que Super Magnetic Neo ou Fur Fighters. La qualité graphique de Denis The Kangaroo devrait en laisser pantois plus d'un. L'animation n'est pas en reste et notre kangourou speede grave pour traverser les niveaux tout en faisant admirer sa large palette de mouvements. Pour parfaire le tout, l'astucieux animal (là, je parle du kangourou, pas de Tuco !) pourra utiliser de nombreux moyens de locomotion. Du bateau au surf, en passant par le deltaplane et le vaisseau spatial, Denis est passé maître dans l'art du pilotage. Si les programmeurs de chez Titus arrivent à nous pondre une jouabilité à la hauteur de l'aspect technique, on pourrait bien être en face d'un véritable hit. Evidemment, convaincre Tuco de tester cette merveille risque de devenir un véritable challenge pour ce pauvre Vincent !

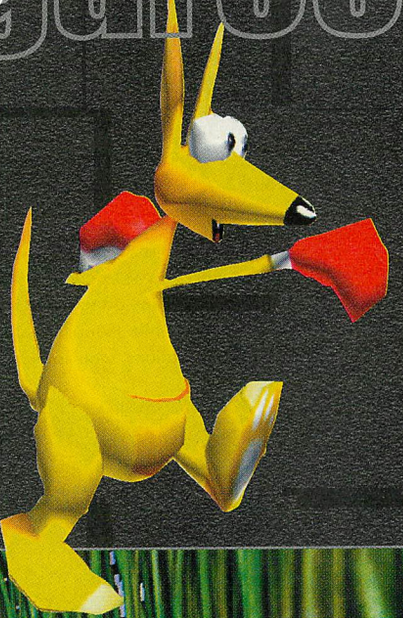
Neo Alex

Denis the Kangaroo

Le premier grand titre Titus ?

ENTRE LE BATEAU, LE SURF DES NEIGES ET LE DELTAPLANE, DENIS NE MANQUE JAMAIS DE VÉHICULES.

Après un Roadster des plus désastreux, on ne peut pas dire que les nouveaux projets de Titus étaient attendus avec impatience par la rédaction de Dreamzone. Comprenez bien que Tuco, qui est un grand fanatique de jeux de courses, misait beaucoup sur ce titre, et qu'après l'avoir essayé, il est allé s'enfermer dans les toilettes pour pleurer. L'animal ne s'est décidé à sortir qu'au bout de plusieurs jours lorsque Seba a montré quelques signes de gastro-entérite (ce qui a une fois de plus obligé Vincent à se réfugier sous son bureau !). Enfin, comme d'habitude, c'est votre brave tonton Neo qui se retrouve avec la



DES DÉCORS ENCHANTEURS QUI POURRAIENT BIEN INTÉRESSER LES FANS DE RAYMAN 2.

DENIS DISPOSE D'APTITUDES QUI DÉPASSENT LARGEMENT LE CADRE STRICT DU KANGOUROU.

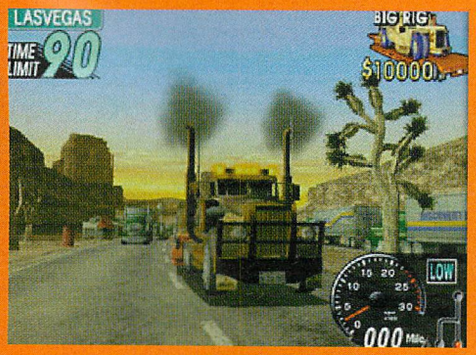
DÉVELOPPEUR : TITUS

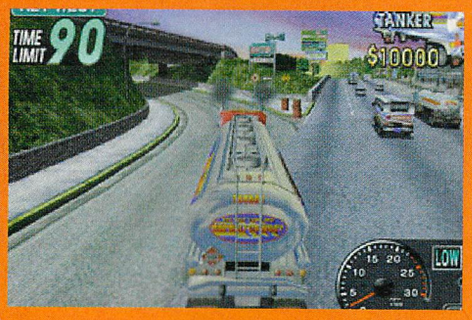
GENRE : PLATEFORME

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000

Routiers en grève

Si notre rôle consiste souvent à vous annoncer de bonnes nouvelles avec des sorties de très bons jeux, il est des fois où nous n'avons d'autre choix que de vous informer de choses moins agréables comme des annulations ou des retards. Il s'agit aujourd'hui du jeu Eighteen Wheeler, sorti sur NAOMI et qui devait rapidement être converti sur Dreamcast. Mais afin de proposer un mode réseau optimal, Sega a préféré prendre le temps de revoir sa copie. Ce titre extrêmement prometteur ne verra donc pas le jour avant 2001. Mais comme c'est pour la bonne cause, on ne leur en veut pas trop. Euh, au fait, on en est où avec Daytona USA 2 ?!?



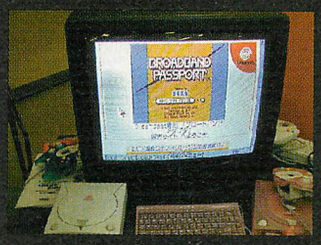


T'as de beaux yeux, poupée

Les personnages des Street Fighter viennent aujourd'hui rejoindre ceux de Sonic des Resident Evil et autres héros de jeux vidéo en petites figurines. Si vous êtes collectionneur ou tout simplement amateur de ce genre de jouets, sachez donc qu'ils sont désormais disponibles dans les bonnes boutiques qui pratiquent l'import. Et si vous n'arrivez pas à mettre la main dessus, vous pouvez les commander sur le site de vente online de Resaurus (www.resaurus.com) pour environ 10 dollars par figurine, plus les frais d'expédition. Je me laisserais bien tenter par une jolie Cammy qui serait du plus bel effet sur mon bureau...

Les joies du câble pour les nippons

Les possesseurs nippons de Dreamcast pourront, dès le 15 juillet, profiter de la vitesse de connexion du réseau câblé. Pour ce faire, il faudra en revanche se procurer un adaptateur LAN à placer en lieu et place de l'actuel modem 56 K, et qui permettra de connecter la console au modem câble, commercialisé sous le nom de «Broadband Adapter». Attention toutefois, l'accessoire ne sera pas compatible avec le Dream Passport 3. Il sera donc nécessaire d'utiliser une version spéciale du navigateur Internet (Broadband Passport). Maintenant, on aimerait avoir la même chose chez nous parce que je ne sais pas si vous avez essayé de jouer à ChuChu Rocket en réseau, mais le ping (temps de latence entre le moment où l'on appuie sur une touche et celui où l'action est réalisée) est tellement élevé que les parties sont assez laborieuses. On se demande encore comment il sera possible de jouer à Quake 3 Arena dans de telles conditions. Une connexion Câble serait donc bienvenue...



Sacré Seba !

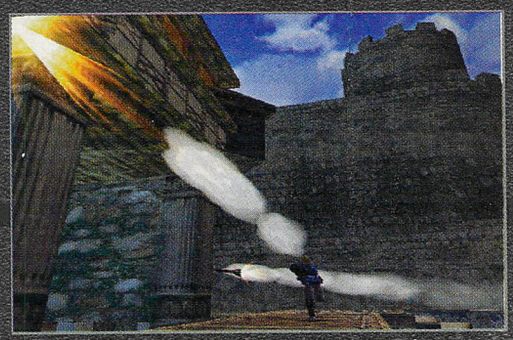
Il est de notoriété publique que le Seba est un animal fort agréable au demeurant, mais néanmoins susceptible de raconter beaucoup de bêtises. Ainsi, lorsqu'il nous fait la preview d'un futur hit comme Sega Extreme Sports, il n'hésite pas à préciser que le gros défaut du jeu est de ne pas comporter de mode deux joueurs. Ce qui est TOTALEMENT FAUX puisque le titre de Sega peut se jouer en solo ou à plusieurs (jusqu'à quatre pour être exact). Toutes nos excuses donc pour cette bourde inexcusable (Seba, viens prendre ta claque...). Le pauvre commence à être touché par le surmenage à l'approche des vacances, mais il a promis que cela ne se reproduirait plus. Allez, on lui pardonne, d'accord ?

Quand j'flippe, j'suis ver

Qui a dit que les vers de terre passaient leur temps à se faire la guerre ? C'est faux ! Lorsqu'ils ne se balancent pas des missiles dans la tronche ou des moutons explosifs (c'est pas courant, je sais...), ils aiment bien jouer au flipper. La preuve : Worms Pinball de Team 17, qui devrait être commercialisé sous le label Infogrames dans les prochains mois. Visuellement, ça ressemble comme deux gouttes d'eau à un Pro Pinball (graphismes «troidé», différentes vues...) avec un atout de taille pour le titre de Team 17 : plusieurs tables de jeu. On ne sait pas encore combien Worms Pinball en comportera, mais on peut d'ores et déjà s'attendre à un soft plutôt sympa. Depuis qu'il s'est trouvé une ressemblance avec les petits lombrics, notre Tuco s'est rallié à leur cause et n'attend plus que la disponibilité du jeu pour un test en bonne et due forme.

Le sniper que je suis va te shooter en beauté !

Le ricochet qui tue, vous connaissez ?


Une photo pour vous montrer ce joli missile !

Outtrigger

Le plus beau défouloir du monde

Pour blaster, ça blaste !

Si vous avez parcouru mon dossier E3 du mois dernier, vous devez savoir qu'Outtrigger promet de devenir l'un des meilleurs jeux de la Dreamcast. J'ai passé près de deux heures sur la borne du stand Sega pendant le salon. Normal, il est difficile de résister à ce déluge de feu que représente une partie en réseau ! Doté d'un moteur 3D ultra-performant (il faut dire que la conversion de l'arcade est tout bonnement parfaite!), ce jeu mélange la prise en main d'un Doom-like classique (avec l'utilisation des gâchettes pour les esquives latérales) et une vue à la troisième per-

Ah, ce salaud cherche à me descendre en restant planqué dans les hauteurs !

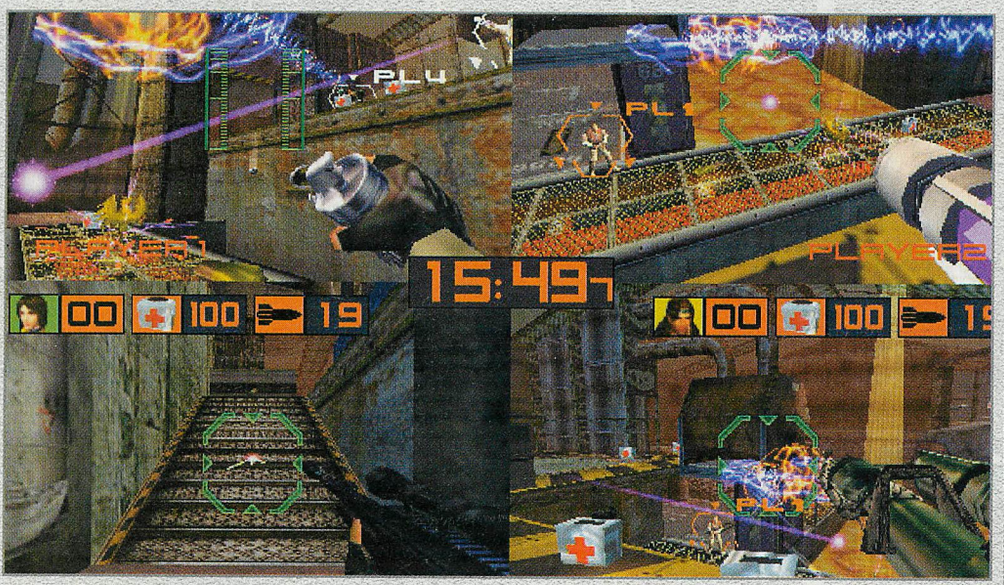
DÉVELOPPEUR : SEGA

GENRE : CLONE DE DOOM-LIKE

SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 2000

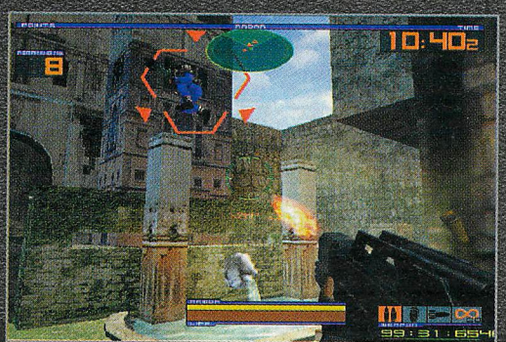
ENTRÉE EN GUERRE

L'avantage d'Outtrigger par rapport aux Doom-like qui vont bientôt pulluler sur Dreamcast, c'est son option multi-joueur en écran splitté. De deux à quatre, les combats sont toujours sanglants, croyez-moi ! La qualité des graphismes ne subit pas trop de pertes avec ce mode. On voit juste apparaître un léger brouillard sur les décors de fond. La vitesse passe de 60 images/seconde à 30 images/seconde sans que la différence soit trop flagrante. Du tout bon !
Le but de ces joutes futuristes sera bien sûr d'être l'unique survivant. Pour cela, vous trouverez une grande panoplie d'armes dans les différentes arènes. A signaler : ce mode s'accompagne d'une petite obligation, celle de jouer uniquement en vue subjective.

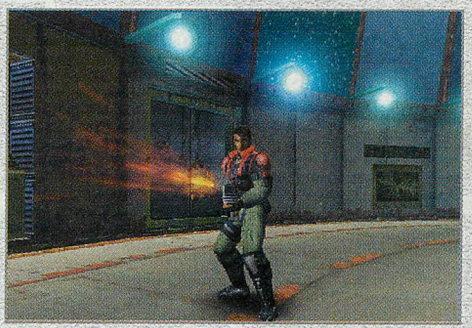


sonne comme dans les habituels jeux d'aventure. En mode Solo, le jeu se présente comme une suite de niveaux dans lesquels vous disposerez d'un temps limité pour éliminer un nombre donné d'ennemis. On trouvera aussi l'habituel lot de boss monstrueux nécessitant un armement d'enfer. Ces armes, vous les trouverez en parcourant chaque niveau. Fouillez partout ! Le moindre recoin du décor peut cacher une nouvelle arme ou un médi-kit indispensable pour éviter le Game Over. Si tout cela vous semble un brin répétitif, pas de souci. Les différents stages sont suffisamment nombreux pour vous occuper pendant longtemps. Lorsque vous serez devenu le dieu suprême de la guerre, vous pourrez rameuter trois bons copains (ou copines !) pour vous lancer dans le mode multi-joueur. Ce dernier, des plus réussis, ne peut se jouer qu'en vue subjective (à la manière d'un Doom-like). Après avoir mis une bonne raclée à tous ceux qui auront oser vous défier, vous pourrez connecter votre Dreamcast au serveur de Sega, et tenter d'affronter de nouveaux joueurs via le mode réseau d'Outtrigger. Vous l'aurez compris, on a rarement vu un jeu d'action aussi complet. Avec son mode Solo plus intéressant que celui d'un Quake III Arena et son mode multi-joueur plus complet que celui d'un Half-Life, Outtrigger devrait séduire tous les possesseurs de Dreamcast en manque de sensations fortes. Il réussira peut-être à convertir les joueurs japonais aux Doom-like (un genre que nos amis nippons dénigrent ouvertement). Préparez vos paddles, ça va blaster sec en octobre !

Neo Alex



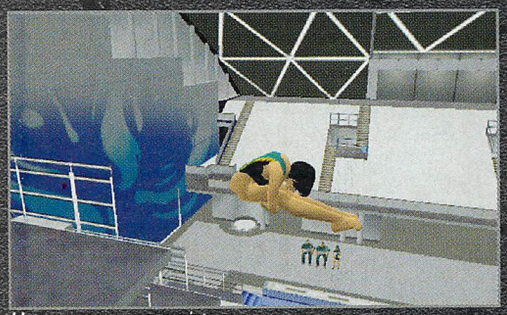
UNE VUE DOOM-LIKE SERA BIEN ÉVIDEMMENT ACCESSIBLE EN MODE SOLO.



GROS PLAN SUR LES HÉROS

Les personnages sont nombreux et ils ont un look digne de certains habitants d'Omikron (les heureux possesseurs de The Nomad Soul apprécieront !). Le meilleur moyen des les apprécier, c'est à travers de classieux replays. Certaines actions méritent d'ailleurs largement le coup d'oeil (ex: l'utilisation d'un laser à ricochet qui surprend un ennemi planqué au fond d'une ruelle). Ces replays sont aussi l'occasion d'admirer l'étonnante qualité graphique d'Outtrigger. Les textures appliquées sur nos héros sont sublimes, avec un grand luxe de détails. Ah, vivement la sortie de cette merveille !

El Tuco en plein effort intellectuel.

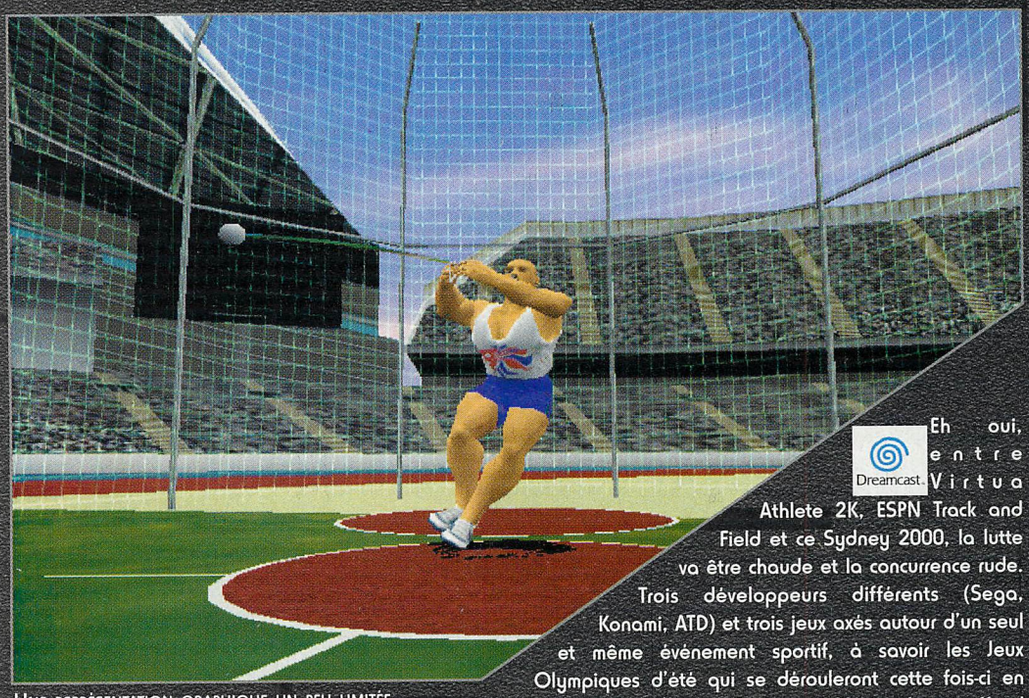


Un plongeon fort réussi.

Prêts pour l'exploit.

Sydney 2000

Duel au soleil



Une représentation graphique un peu limitée...

Eh oui, entre Virtua Athlete 2K, ESPN Track and Field et ce Sydney 2000, la lutte va être chaude et la concurrence rude. Trois développeurs différents (Sega, Konami, ATD) et trois jeux axés autour d'un seul et même événement sportif, à savoir les Jeux Olympiques d'été qui se dérouleront cette fois-ci en Australie. Sachez que Sydney 2000 sera le jeu officiel de cet événement sportif. Malheureusement pour Attention To Detail, les graphismes de Virtua Athlete 2K et surtout de Track and Field sont supérieurs à ceux, encore trop carrés, de S2000. De plus, l'animation de ce dernier n'est pas totalement convaincante. Neo Alex peut en témoigner, il l'a vu à l'E3 ! A part de nouvelles photos, il n'y a vraiment rien de nouveau. Afin que vous sachiez donc ce qui vous attend, je vais vous rappeler les caractéristiques principales du jeu. 32 pays seront donc représentés. 12 disciplines olympiques seront disponibles, dont : 100M, 110M haies, lancer du marteau, lancer du javelot, triple saut, saut en hauteur, 100M nage libre, vélo, poids et canoë-kayak. Plusieurs modes de jeu seront disponibles à seul ou à plusieurs et il sera même possible de se glisser dans la peau d'un coach. Plutôt original, non ? Vous pourrez jouer jusqu'à 4, mais il semble que le mode online ait été oublié. A travers plus de 600 angles de caméra et les commentaires de Dwight Stones et Marty Liquori, Sydney 2000 sera certainement et ce, quoi qu'il arrive, un jeu intéressant. Pourtant, les titres de Sega et de Konami risquent bien de lui être supérieurs. Pour conclure, sachez qu'il y aura un mode vous permettant d'entraîner vos athlètes avant le début de la compétition dans une salle de gym virtuelle. Dernier détail qui, s'il existe vraiment, me comblera ; les hymnes nationaux seront intégralement interprétés lors de la remise des médailles.

Seba

Quel mouvement gracieux...

DÉVELOPPEUR : ATTENTION TO DETAILS

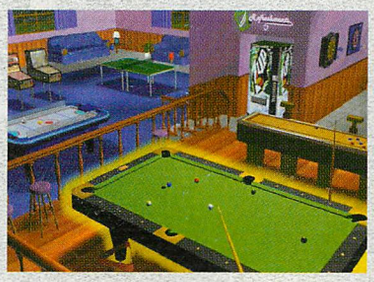
GENRE : SIMULATION OLYMPIQUE

SORTIE PRÉVUE : AOÛT 2000

Salle de jeu virtuelle

Dreamcast
PC

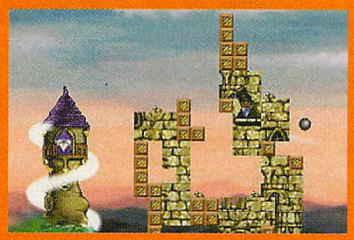
Certains développeurs passent des mois et des mois à nous concocter des jeux avec de la 3D partout, -euh... de la troidé, pardon- avec un résultat pas toujours à la hauteur malgré la qualité technique. A côté de cela, d'autres préfèrent miser sur le fun et l'intérêt en s'attachant moins à l'aspect graphique, mais parfois avec beaucoup de bonheur. C'est dans cette catégorie que risque de se classer Sierra Game Room, une compilation de jeux calqués sur ceux que l'on trouve dans les salles spécialisées : fléchettes, billard, tennis de table, curling, etc. Un mode réseau sera certainement inclus et cela pourrait bien en faire un titre agréable pour de nombreux joueurs. Sortie prévue cet automne.



Merci Tetris !

Dreamcast
PC

Et encore un clone de Tetris prévu sur PC et Dreamcast. Remarquez, avec un nom comme Fortris, il aurait été difficile d'en être autrement. La petite nuance (mélange de Fortress et de Tetris) se justifie par le fait qu'il s'agit de construire une forteresse avec différentes pièces tombées du ciel (si ça se passait comme ça dans la réalité, je serais riche...). Mais tout cela serait si simple si quelques instants plus tard, la guerre n'était pas déclarée, laissant votre construction sous un flot incessant de boulets de canon et autres projectiles destructeurs. Tout est clair : on vous en veut ! Le principe du jeu est, en revanche, encore un peu brumeux dans mon esprit, mais c'est normal puisqu'il s'agit d'un soft anglais (Promothean Designs, vous savez, ceux à l'origine de Picassio et HydroSport Racing). Sachez toutefois qu'un mode deux joueurs répondra présent, et peut-être même une option réseau. 'Oilà, c'est tout !



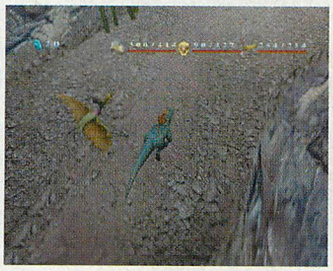
Les pirates ont encore frappé

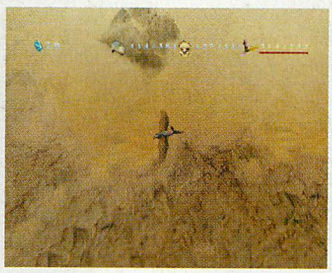
Après la PlayStation, voilà maintenant que les pirates s'attaquent à la Dreamcast. Tout a commencé il y a quelques jours avec la mise à disposition sur le net d'un fichier permettant de faire passer les jeux import sans nécessiter l'installation d'une puce, ou de bidouiller sa console. Une fois le fichier gravé sur un simple CD vierge, il suffit de le faire lire par la Dream au démarrage puisqu'il ne s'agit ni plus ni moins que d'un boot disk. C'est très beau tout ça, me direz-vous, mais le hic, c'est que les programmeurs de génie de ce programme ne se sont pas arrêtés là (sinon où serait le piratage ?). Ce disque permet non seulement de faire tourner les jeux import mais aussi -c'est plus grave- des copies de jeux. Plusieurs groupes diffusent quotidiennement de nouveaux titres (plus d'une douzaine à l'heure actuelle) sur les sites ftp, et cela ne fait que commencer... Vu ce qui s'est passé sur la machine de Sony, on peut s'attendre à une prochaine explosion du piratage sur Dreamcast dans les prochains mois.

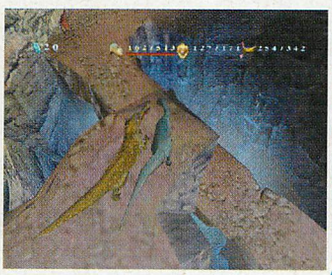
Ubi Soft ressuscite les dinosaures

Dreamcast
PC

Nous vous en parlions dans les news du numéro 13 puis dans le dossier E3 du mois dernier, voici aujourd'hui mes premières images de Dinosaur. Développé par Sandbox Studios, une équipe américaine, ce titre, qui sortira chez Ubi Soft vers la fin de l'année, est tiré du film d'animation en images de synthèse du même nom. Le jeu se rapproche de The Lost Vikings puisqu'il s'agit de venir à bout de différentes énigmes en utilisant les capacités de trois dinosaures, chacun disposant de compétences propres. C'est réalisé en « troidé», comme d'hab', et les amateurs de casse-tête devraient y trouver matière à dégourdir leurs méninges.



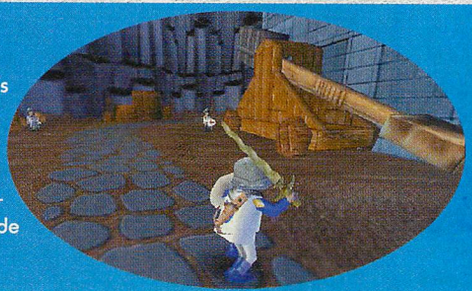




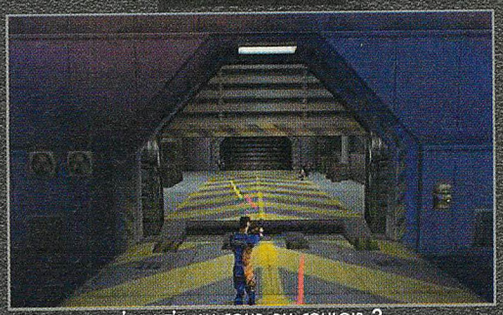
Les Playmobil partent en guerre

Dreamcast
PC

Si certains éditeurs comme Electronic Arts continuent d'être frileux pour développer sur Dreamcast, d'autres n'hésitent pas, au contraire, à annoncer des titres en pagaille. C'est le cas d'Ubi Soft qui fait dans un peu tous les genres : course, plate-forme, RPG, etc. Le dernier titre en date confirmé sur Dream n'est autre que Hype : The Time Quest, le jeu d'aventure basé sur les petits bonhommes Playmobil, déjà disponible sur PC. Peu de détails circulent pour le moment et l'on sait simplement que le jeu est prévu pour le premier trimestre 2001 aux Etats-Unis. Les fans de jeux à la Zelda comme les plus jeunes y trouveront certainement de quoi s'amuser.



EXCLUSIF DREAMZONE : UN CLICHÉ DE NEO ALEX À LA SORTIE DE LA FAMEUSE BOÎTE DE NUIT, LE DOIGT MARRON, QUI DÉGUEULE SON EXCÉDENT DE JET 27.



ATTENTION, QU'Y A-T'IL AU FOND DU COULOIR ?

IL EST BEAU, IL EST FORT, IL S'APPELLE MAX, ET ON VA LA LUI RACONTER COMME ÇA.

Max Steel

Après Remington, voilà Max

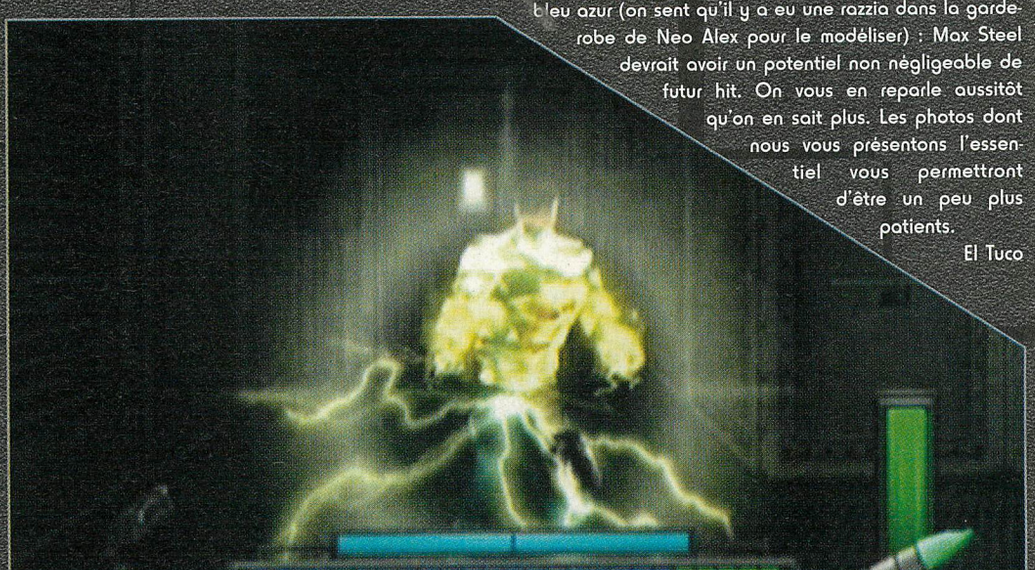
SA DEVRAIT DÉFOUILLARER SEC ET SANS TEMPS MORT.

UNE ARME QUI N'EST PAS SANS NOUS RAPPELER UN CERTAIN TRON.

Dreamcast.

Décidément, l'E3 a été le passage obligé des éditeurs pour afficher leur ambition et il n'est pas trop tard pour vous parler de Max Steel, le premier jeu « sérieux « Mattel Interactive. Le jeu est toujours en développement chez Treyarch. Sur le thème du super extra super méga agent secret qui pourchasse le méchant terroriste à travers la planète, où qu'il se trouve par n'importe quel temps. Il ne mange pas, il ne boit pas, il ne dort pas, il ne pense pas, il ne fume pas : il nique du terroriste. Mais le dévouement dont il a fait preuve par le passé va prendre des proportions qui vont l'impliquer un peu plus encore. L'infâme organisation DREAD a commis le crime ultime en enlevant son père adoptif. En plus de sauver le monde, il va devoir sauver son père. Mais l'histoire somme toute basique est un prétexte pour plonger Max dans des situations James Bondesques futuristes. Le Gameplay serait un savant mélange entre MDK 2 et Metal Gear Solid. Que tous les fans de bourinnage explosif et de réflexion espionnite se rassurent, il devrait y en avoir pour tout le monde. L'action devrait être partagée entre des séquences de pure action où il n'y a pas d'autre solution que de tirer dans le tas, alternée avec des phases de jeux où il vous faudra résoudre des énigmes et des problèmes pour progresser. Une ambiance futuriste, des armes de haute technologie et un collant moule burnes bleu azur (on sent qu'il y a eu une razzia dans la garde-robe de Neo Alex pour le modéliser) : Max Steel devrait avoir un potentiel non négligeable de futur hit. On vous en reparle aussitôt qu'on en sait plus. Les photos dont nous vous présentons l'essentiel vous permettront d'être un peu plus patients.

El Tuco

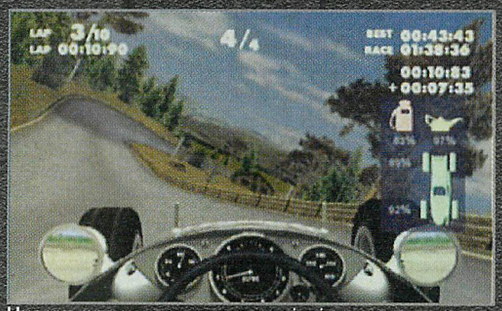


SEBA, ON T'AVAIT PAS DIT DE JOUER AVEC LES PRISES.

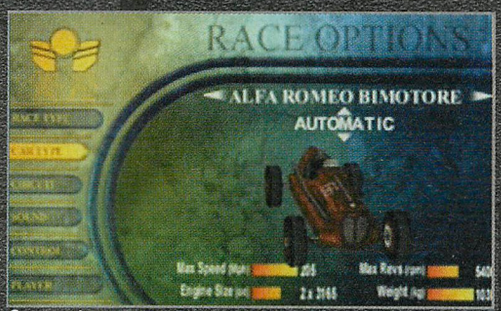
DÉVELOPPEUR : MATTEL INTERACTIVE

GENRE : ACTION/REFLEXION

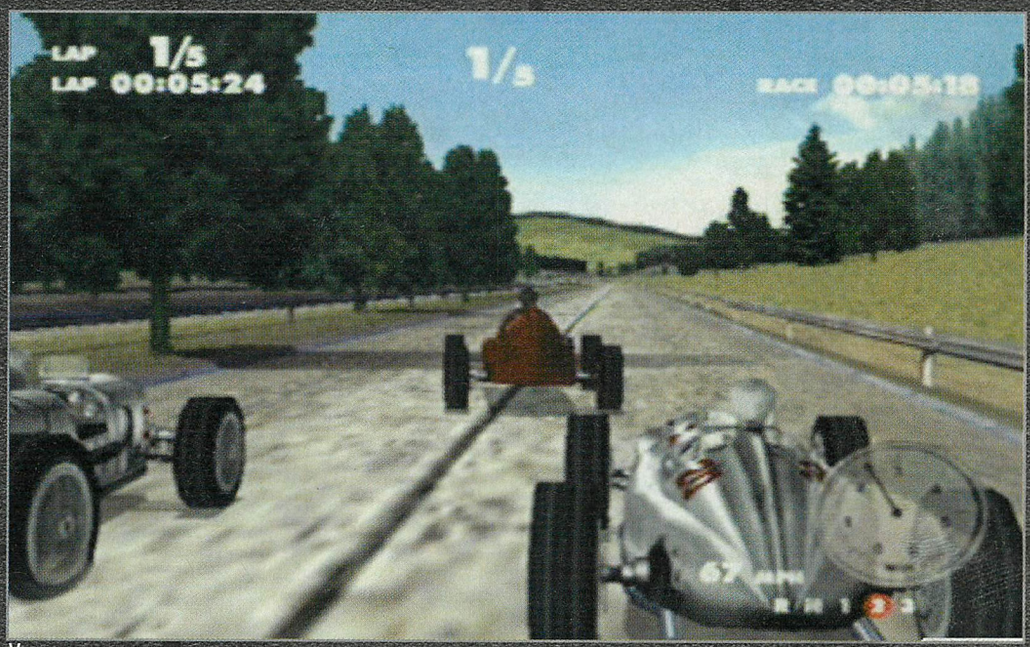
SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000



UNE VUE INTERNE PARFAITEMENT MODÉLISÉE.



SI, SI, MÊME SUR DES VIEUX MODÈLES VOUS AUREZ AUSSI UNE PALETTE DE RÉGLAGES SUR DE NOMBREUX ÉLÉMENTS.

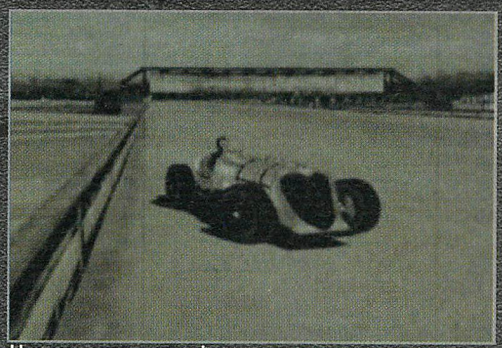


VOUS REMARQUEREZ LES ARBRES SUR LE BORD DU CHEMIN

Spirit of Speed 1937

Nostalgie quand tu nous tiens

UN PETIT VIRAGE EN DÉVERS, ET ÇA REPART.


UNE BIEN BELLE IMAGE D'ARCHIVE POUR LES NOSTALGIQUES.

MERCEDES FAIT PARTIE DES CONSTRUCTEURS QUI SONT DISPONIBLES.

ATTENTION AU DÉPART !

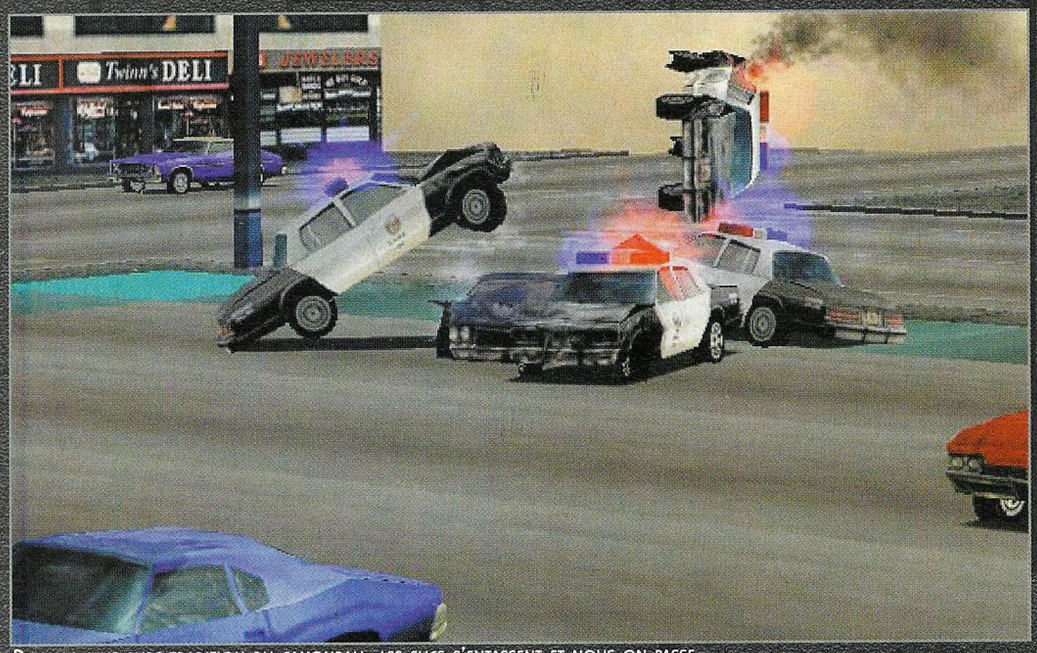
DÉVELOPPEUR : ACCLAIM

GENRE : COURSE RÉTRO

SORTIE PRÉVUE : RENTRÉE 2000

Dreamcast. PC Ah, nostalgie, les fans de jeu de voitures rétro vont pouvoir s'en donner à coeur joie. On avait déjà eu un petit aperçu de ce que pouvait être une simulation de course avec des vieux modèles dans un mini jeu de Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Avec Hands On : Spirit of Speed 1937 il est question d'un soft entier consacré aux antiquités sportives. Avec des modèles que l'on ne peu plus voir aujourd'hui qu'au musé. Une Alpha Romeo P3, Bimotore, 12 C, puis Auto Union, Mercedes Benz Miller et les légendaires Bugatti. La modélisation semble se présenter sur les meilleures hospices. Il y aura plusieurs modes de jeu, Championship contre des concurrents acharnés et Single Race, mais malheureusement il n'est pas question d'un mode deux joueurs même en écran splité. Les sensations de vitesses ne seront certainement pas un motifs d'achat si le titre est réaliste dans le mesure ou les « monoplaces « de l'époque n'avait pas une aussi haute technologie que maintenant. Mais la présence d'une vue interne et une maniabilité exceptionnel devrait pouvoir facilement nous consoler. Plusieurs interfaces proposeront des réglages adapté à chaque style de conduite. Que ce soit la taille des pneus, la quantité d'essence embarqué ou le niveau d'huile, vous pouvez tous gérer. Avant de vous attaquez aux éléments relatifs au pilotages pures (frein et autre raffinement). Une modélisation des circuits existant. Mellaha (Libye), Montana (USA), et Montlhéry (France) rappelons de bon souvenirs à plusieurs nostalgique de l'époque (dont Neo Alex qui dès que sa dépasse le 60 à l'heure à un besoin urgent de sac vomitoire). Acclaim à fait un sacré pari dans la mesure ou la cible qui est visé semble être assez restreinte. Mais on suivra de prêt ce titre qui par son aspect simulation pourrait en séduire plus d'un.

El Tuco



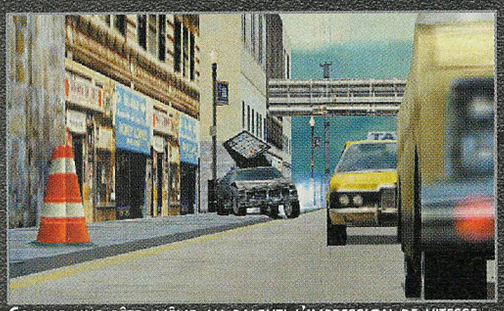
DANS LA PLUS PURE TRADITION DU CANONBALL, LES FLICS S'ENTASSENT ET NOUS ON PASSE.

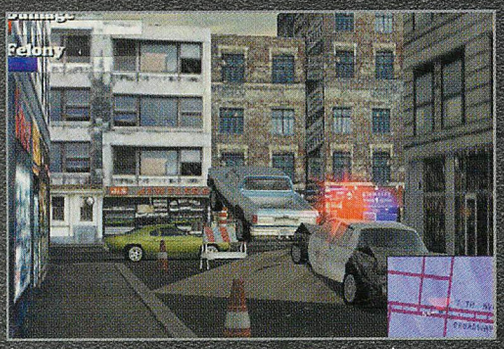
VOUS NE M'ATTRAPEREZ JAMAIS !!!!

L'EXPRESSION : « METS LA GOMME ! «, PREND ICI TOUTE SA SIGNIFICATION.

Driver

Sans bugs et sans reproches ?


COMME UNE BÊTE, MÊME AU RALENTI L'IMPRESSION DE VITESSE ET D'INERTIE EST PRÉSENTE.



LA RÉCEPTION RISQUE DE POSER QUELQUES PROBLÈMES AUX AMORTISSEURS.

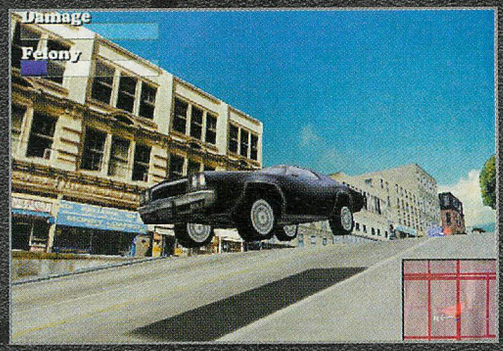
DÉVELOPPEUR : REFLECTIONS

GENRE : ACTION

SORTIE PRÉVUE : COURANT 2000

Dreamcast. PC Miami, il est midi, le soleil est à son zénith et il se reflète sur la peinture de ma Camaro. Le souffle rauque de mon moteur V8 en ligne est prêt à rugir de plaisir en même temps que pour tous les possesseurs de Dreamcast. Le jeu qui vous plonge dans la poursuite infernale de Bullit au travers des rues caractéristiques de San Francisco, le jeu qui vous fait revivre les grands moments de Starsky et Hutch en plein coeur de Los Angeles, le jeu qui ferait passer la chasse de French Connection pour un passage de permis de conduire de voiture électrique à New York est adapté sur la 128 bits. Driver propose pas moins de quatre villes modélisées chacune avec ses lieux cultes, une musique tout droit sortie des Seventies et plus de quarante missions à tiroirs. Au volant de votre Chevrolet ou de votre Plymouth, vous essayez d'échapper à vos poursuivants au milieu des passants et des touristes par la voie la plus courte : La ligne droite. Poubelles, palissades, jardins, rien ne semble pouvoir vous arrêter, sauf peut-être la mécanique qui en prend un coup à chaque fois que vous malmenez le décor ou une autre voiture. Plusieurs mini-jeux sont aussi disponibles et mis à part le mode deux joueurs et des missions un peu trop répétitives, rien ne manque. La version Dc annule du même coup les pixels, les bugs et autres problèmes de programmation disgracieux enregistrés sur d'autres supports. Quelques effets de lumière en plus et vous allez bientôt pouvoir vous essayer à un des meilleurs softs jamais conçus dans le monde des jeux vidéo. Et s'il faut en croire notre Néo Alex national, l'homme qui prend l'info où il faut, quand il faut et s'il le faut, même l'émulateur Bleemcast ne devrait pas lui rendre un hommage aussi vibrant que cette adaptation. De plus, mais c'est à mettre au conditionnel, on devrait bénéficier d'un ou deux modes de jeu supplémentaires et la gestion des collisions aurait été améliorée. Il faudra encore attendre un petit peu avant d'arracher du bitume à grands retours de volant. Promis, dès qu'on a d'autre précisions on vous en reparle, en attendant les screenshots devraient vous permettre de patienter un peu plus sereinement.

El Tuco



Concours*

* concours gratuit

10 jeux The Nomad Soul et
10 T-shirts à gagner !!!!!

1/ Quel est le nom du premier personnage que vous incarnez ?
Kraig / K'ayl / Kevin

2/ Quelle star du rock a composé la musique du jeu et y apparaît également ?
Bruce Springsteen / Johnny Halliday / David Bowie

3/ Quelle note The Nomad Soul a-t-il obtenu dans Dreamzone ?
49% / 77% / 94%

Envoyez vos réponses sur carte postale ou sur papier libre avant le 25 août à : FJM - Concours Dreamzone, 48 bvd Pasteur 75015 Paris.

Dreamzone ©FJM 2000

EIDOS INTERACTIVE

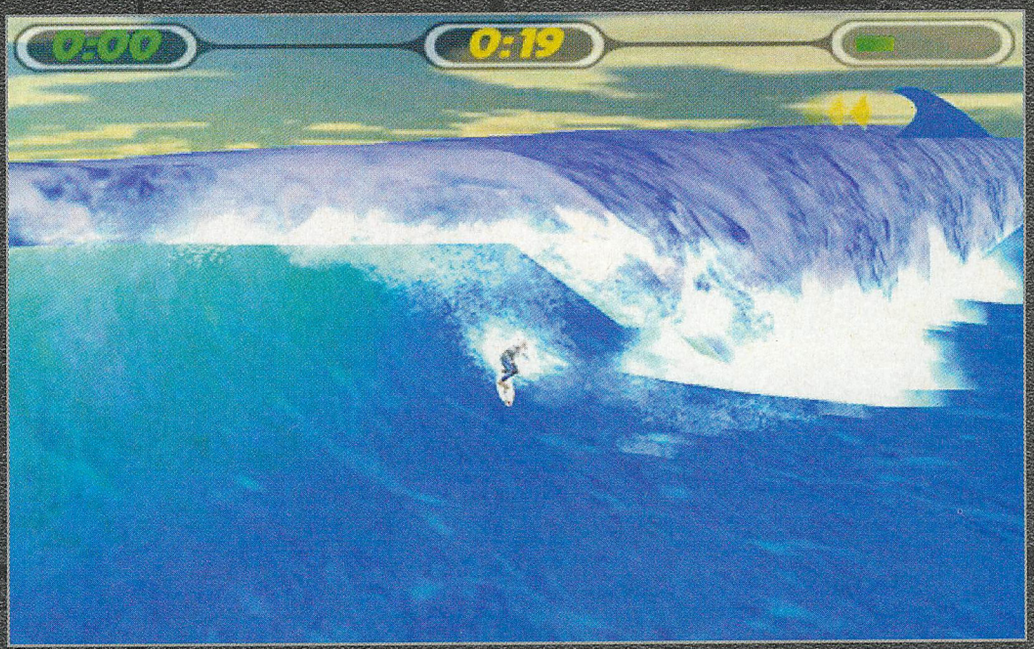
Dreamcast.

quantic dream

The Nomad Soul™, développé par Quantic Dream.
©Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.
Sega and Sega Dreamcast are trademarks of SEGA ENTERPRISE, LTD. All right reserved.

VIVE LES VACANCES !

LES ATTITUDES DES SURFERS SONT RÉALISTES.



OH LA BELLE BLEUE !

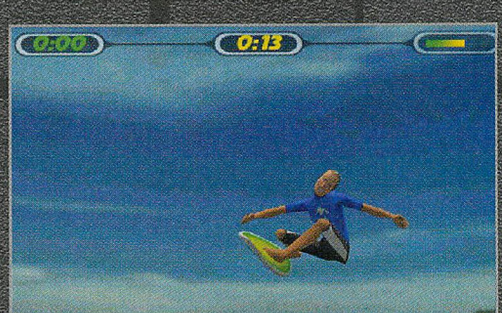
Billabong Pro Surfer

Keanu Reeves sur Dreamcast ?

UN PETIT MALIN QUI SURFE SANS PLANCHE !

Eh oui, ceux qui ont toujours rêvé d'être surfer en regardant Point Break vont pouvoir réaliser virtuellement leur désir grâce à Krome Studios (le développeur) et Mattel Interactive (l'éditeur). Billabong Pro Surfer est donc un jeu de sport qui vous met aux commandes de surfeur. Votre but : faire des figures acrobatiques et passer à travers de grandes gerbes d'eau, le tout sans prendre de bouillon. Les jeux de ce genre se font rares puisque leur dernier représentant n'est autre que California Games sur Lynx ! On peut raisonnablement penser que ce Pro Surfer sera une réussite : l'équipe de Krome est composée d'australiens. Or, les Australiens étant parmi les meilleurs surfers au monde, ils connaissent sans doute leur sujet sur le bout des doigts. Il y aura 10 surfers et 10 plages, toutes axées autour d'une île tropicale, permettant ainsi de créer des décors enchanteurs et reposants. Enfin, il faudra les retravailler encore un peu, mais on a le temps puisque le jeu ne sortira pas avant le dernier quart de l'année. Les modes de jeu seront les suivants : Championship, King of the Waves, Rumble Mode, Free Surfing, Arcade et Training. Le mode multijoueur n'a pas été oublié puisque vous pourrez concourir jusqu'à quatre. Certes, les surfers sont encore un peu trop polygonés, mais tout comme les décors, ce sera corrigé. On ne peut malheureusement pas encore juger de l'animation, du son ni de la jouabilité car nous n'avons, pour l'instant, que des photos en notre possession. Par contre, en plus de réaliser des tricks, vous devrez éviter plusieurs obstacles tels que des requins, des jets-skis, des récifs et autres dangers maritimes. Les replays devraient en théorie être de toute beauté. Il n'y a plus qu'à attendre pour voir si Krome Studios a réussi son pari.

Seba



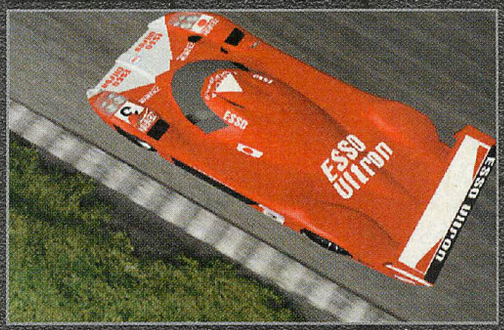
ET UN TRICK, UN !

DÉVELOPPEUR : KROME STUDIOS

GENRE : SURF

SORTIE PRÉVUE : fin 2000 (US)

Voilà ce qui arrive lorsque l'on est plusieurs à vouloir passer en même temps : un joyeux bordel.



Une vue qui donne une bonne impression de l'empattement des véhicules.

Vas-y que je te fais un intérieur de feu.

Les 24 heures du Mans

C'est 24/24 avec aucun temps mort

La modélisation des différents véhicules est vraiment appréciable.

Neo Alex est nostalgique de son bac à sable.

Dreamcast

Une course mythique qui a fait la légende de nombreux pilotes automobiles. Un challenge d'endurance mécanique et humaine qui chaque année mobilise constructeurs et télévisions du monde entier. Les 24 heures du Mans n'a pas fini de vous faire rêver au delà du raisonnable. Après la version Playstation et PC, il était normal qu'un support comme la Dreamcast reprenne pour elle une conversion qui s'annonce très prometteuse. Même si pour la majorité le soft sera identique aux précédentes adaptations, il n'en demeure pas moins que certains changements sont à envisager pour sa venue dans le monde de Sega. Au niveau du Gameplay, il devrait être identique à ce qui a déjà été fait (ce qui ne nous rassure pas outre mesure, mais on ne sait jamais.) Cependant Infogrames a promis que la Dreamcast bénéficierait d'une attention toute particulière. Le moteur graphique changera complètement et tiendra compte des spécificités de programmation et d'exploitation de la machi-

Mais où sont les spectateurs ?

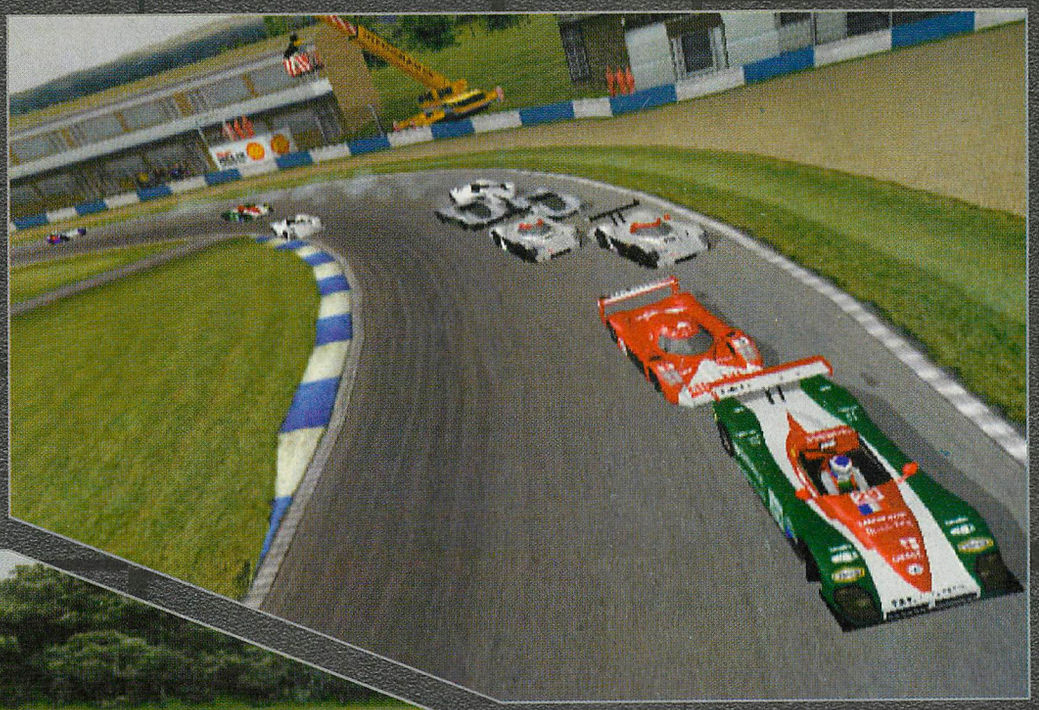
DÉVELOPPEUR : INFOGRAMES

GENRE : COURSE AUTOMOBILE

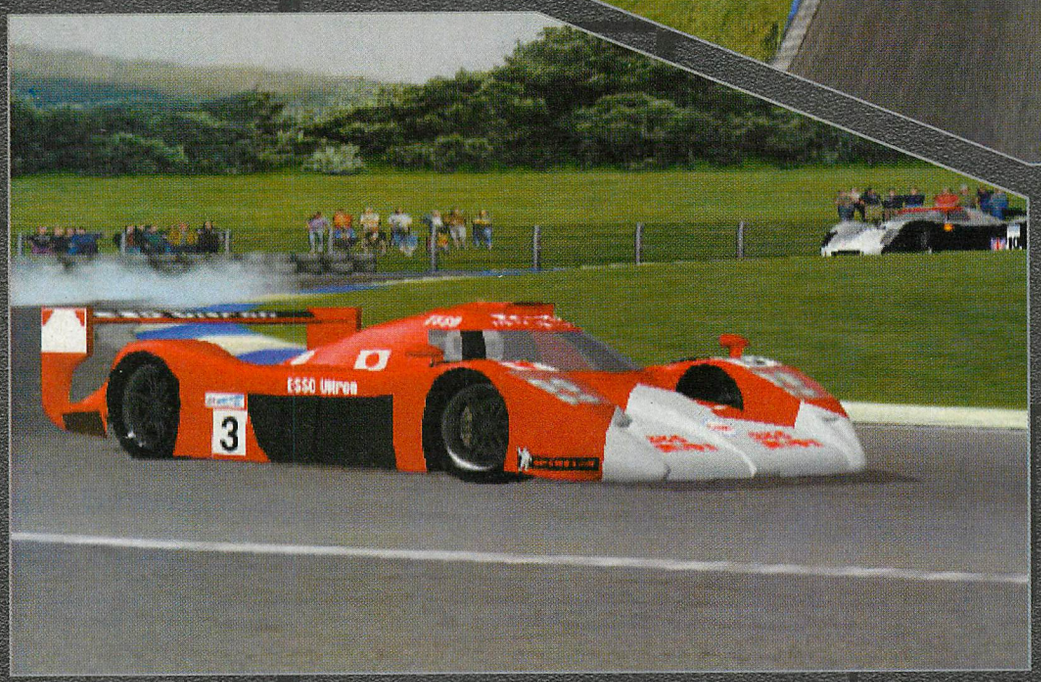
SORTIE PRÉVUE : NC

ne. Vous pourrez jouer vos vingt-quatre heures de course de plusieurs façons différentes. Soit en 12 minutes, 24 minutes, une heure ou six heures. Evidemment, les plus atteints d'entre vous pourront se laisser aller à faire le challenge en temps réel et concourir pendant 24 heures. Bien entendu, il y a un système de sauvegarde qui fonctionne et permet d'interrompre sa partie et de la reprendre plus tard, toujours dans des conditions très proches de la réalité. Au niveau des licences pour les constructeurs, on ne peut pas dire qu'on ne soit pas gâtés. Les écuries disponibles sont : Porsche, Audi, Nissan, Toyota, Chrysler, et BMW. Ce qui devrait permettre de piloter pas moins de 50 véhicules différents. Et le moteur permettra d'afficher 16 voitures en même temps à l'écran. Les développeurs tablent sur le fait que le jeu sera capable d'afficher 3 millions de Polygones par image. Les photos qui illustrent le texte confirment bien que des efforts en surnombre ont été faits sur les effets de lumière et des textures très réussis. Le brouillard ne devrait pas faire partie des réjouissances et le fin du fin, le passage du jour vers la nuit serait géré progressivement avec minutie. Les 24 heures du Mans s'annonce très prometteur avec une petite prière qui se dirige vers le comportement des véhicules, qui nous l'espérons sera très réaliste. Le compte à rebours a commencé, il faudra attendre la rentrée pour en avoir le coeur net.

El Tuco.



Des regroupements qui sont rares dans une course de 24 heures.

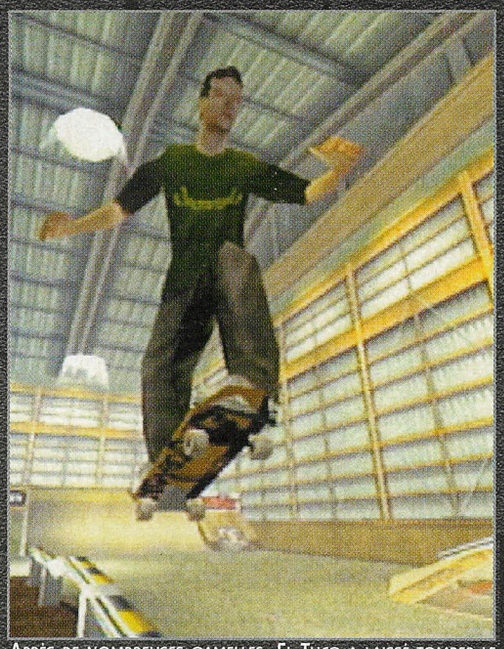


Scoop : ceci est une voiture.

On s'y croirait presque !!

Alors, Neo alex, tu bouchonnes, tu as déjà un tour de retard.

Décidément, en dépit de multiples leçons de pilotage, Fonzie a bien du mal, trop de pression.

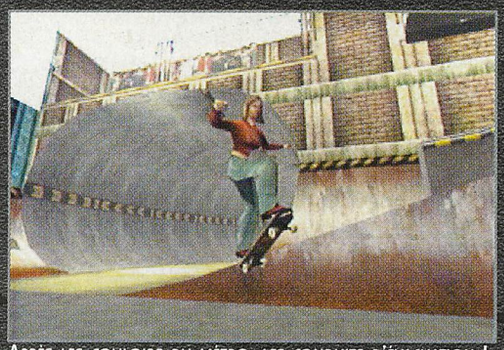


Après de nombreuses gamelles, El Tuco a laissé tomber le roller pour le skateboard.

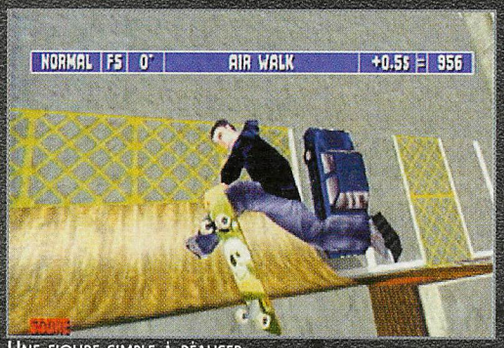
Il y a foule pour suivre vos exploits.

MTV Sports Skateboarding

Un concurrent pour Tony Hawk ?



Après les couloirs du métro, les conduits d'évacuation !

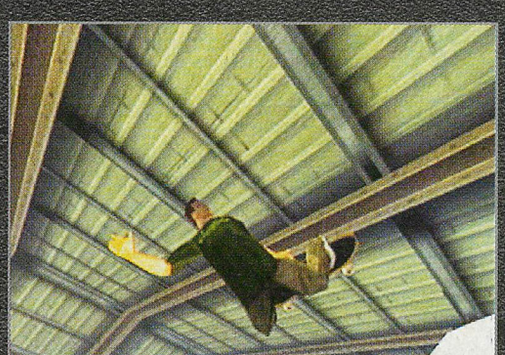


Une figure simple à réaliser.

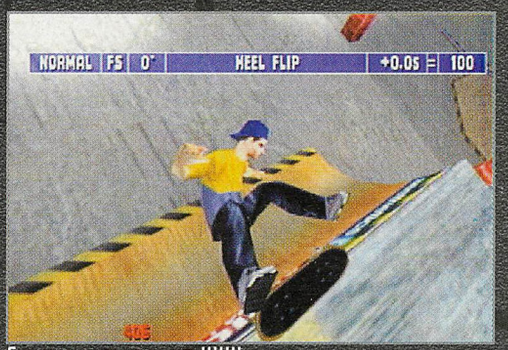
Dreamcast

Malgré les explications d'El Tuco, Neo Alex s'est emporté et, le visage rouge, a villipendé ceux qui ont mis 16 aux graphismes de Tony Hawk version DC. Sur ce point et sans être aussi trépidant, je ne peux qu'approuver. Tony Hawk est vraiment très moche. C'est donc pour cela que notre mordu d'ISS, notre fondu des shoot-them-up, notre explorateur de Nomad Soul se réconciliera peut-être avec le genre car les graphismes de ce MTV Skateboarding sont largement supérieurs à ceux de son aîné. Et pourtant, il y a THQ dans le coup. Stop, ne partez pas car THQ n'est que l'éditeur, les développeurs étant l'équipe de Darkblack. Sur le principe, le jeu n'est pas trop novateur. Dans des décors qui, dans l'esprit, sont inspirés de Tony Hawk, vous allez choisir un skater parmi une trentaine de personnages proposés. Le but étant, bien évidemment, de faire le plus de figures possible afin d'accumuler un grand nombre de points. Je vous le dis tout de suite, il n'y aura pas Tony Hawk parmi les skaters mis à votre disposition. A moins que par la magie des contrats publicitaires... Vous trouverez à sa place Andy MacDonald. Si les combinaisons devraient sensiblement ressembler à celles de TH, il semble que vous disposeriez d'un peu plus de temps pour les exécuter. Enfin, les acrobaties seraient plus réalistes. A vous de voir si vous appréciez ou pas. De plus, comme dans Grind Session (sur Play), vous devrez maintenir votre équilibre sur certains mouvements en appuyant en rythme sur L et R. Pour conclure, ce ne sont pas moins de 35 arènes qui attendent vos tricks et vos grinds de dégénérés. Enfin, lors des épreuves, il y aura d'autres skaters qui courront en même temps que vous. Il faudra donc les éviter. Ce MTV semble donc alléchant. C'est El Tuco qui va être content.

Seba



C'est le pied !!!!

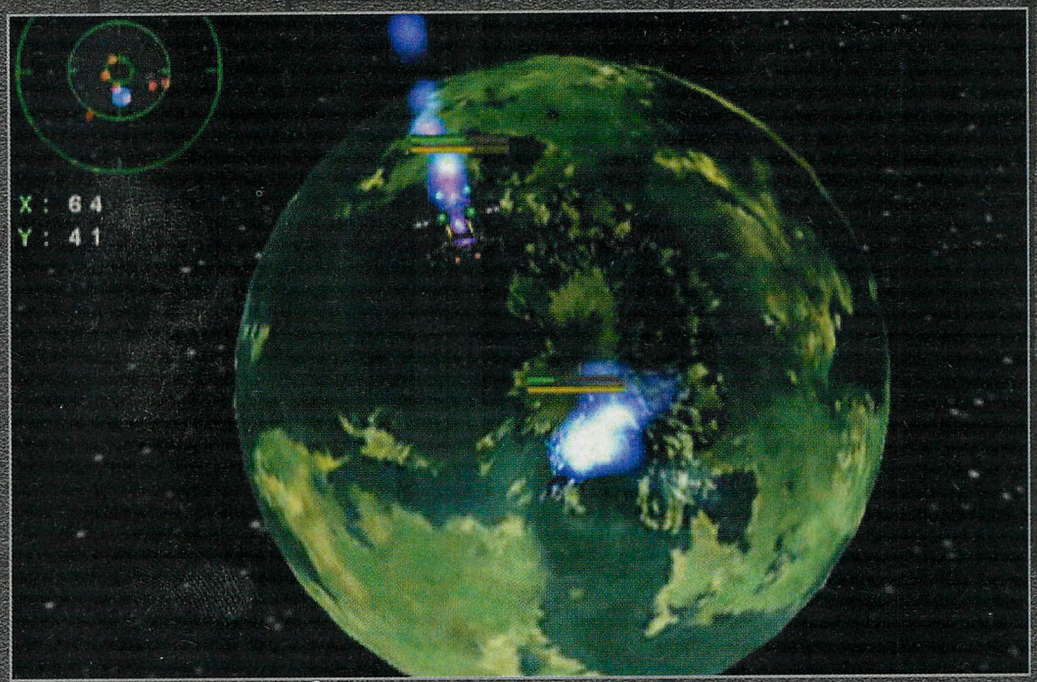


Est ce que ça le faiiitt !!!!!!

DÉVELOPPEUR : DARKBLACK

GENRE : SIMU DE SKATEBOARD

SORTIE PRÉVUE : NC



C'est quand même moins beau que Starlancer...

Une bataille féroce qui rappelle un peu certains niveaux de Starcraft.

Un décor de fond trop simpliste.

Armada 2 : Exodus

Un bon jeu pour les Américains

Certaines unités ont bénéficié d'un design étonnant.

Là-haut, là-haut, loin dans les étoiles...

Avec Armada, Metro 3D a tenté d'apporter à la Dreamcast un jeu mêlant stratégie et action. Je serais bien en mal de vous dire si le soft a connu ou non le succès puisqu'il n'est sorti qu'en version américaine et que nous n'avons jamais pu en récupérer un exemplaire. Avec la suite prévue pour le 31 août (aux USA évidemment), Metro 3D n'a pas oublié le mode réseau qui, bien que prévu dans le premier opus, avait souffert de l'incompétence de l'époque de Sega dans ce domaine, à savoir que jouer en réseau n'était pas encore possible. Aujourd'hui, le mal est réparé. Ne vous attendez pas à ce qu'Armada 2 soit du même niveau que Starcraft, vous seriez déçus. Dans le fond, peu de choses ont changé dans ce nouvel épisode. Les six races disponibles dans Armada 1 sont toujours là et continuent de lutter pour la domination de l'univers tout en essayant de se débarrasser des terribles aliens qui, grâce à leurs abilités diverses, gênent considérablement votre progression. Si le jeu semble être resté sensiblement le même, la possibilité, lors d'une partie en réseau, de sauvegarder votre position pour rejouer plus tard est appréciable. Bien sûr, il faudra se mettre d'accord avec vos amis pour que chacun stoppe en même temps, mais rien ne vous empêche d'amener de nouveaux joueurs dans une partie déjà commencée. En fin de compte, s'il n'y a pas de nouvelles races, le design novateur, les nouveaux items, piéges et planètes ainsi que le mode réseau apportent au jeu plus de richesse.

Maintenant, de là à affirmer qu'Armada 2 va être un hit, il n'y a qu'un pas que je me garderais bien de franchir. Espérons que cette fois, nous pourrons dénicher un exemplaire afin de vous dire s'il vaut le coup ou pas.

Seba

De beaux effets de lumière.

DÉVELOPPEUR : METRO 3D

GENRE : STRATÉGIE-ACTION

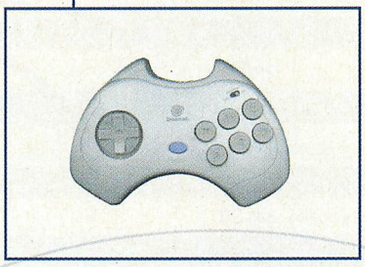
SORTIE PRÉVUE : AOÛT 2000 (US)

Ascii Pad

Attention, voici l'un des meilleurs pads DC jamais sortis ! Uniquement disponible en import (d'où un prix avoisinant les 350 francs !), cette manette va rappeler de bons souvenirs aux possesseurs de Saturn puisqu'elle en reprend le design. Dites d'ores et déjà adieu au stick analogique, ce qui condamne cet accessoire à être surtout utilisé sur les jeux de baston. Il y a six boutons dont 2 qui remplacent les triggers. On retrouve bien sûr un emplacement VM ou vibreur. Mais je peux vous dire déjà qu'il est inutile d'y adjoindre un Puru Puru Pack. Pourquoi ? Parce qu'il y a un vibreur incorporé à l'arrière du pad. De plus, il vibre mieux que le Puru ! La croix de direction peut sembler un peu fragile, mais c'est une fausse impression. Amateurs de Marvel 2, Street Fighter, KOF et autres, voici un accessoire qui pourrait bien se révéler indispensable (surtout avec ce satané Marvel vs Capcom 2 qui, décidément, mène la vie dure aux triggers !).

Solidité : 4,5/5
Ergonomie : 4,5/5
Design : 4/5

Note globale :4/5



DC MEM CARD

Gracieusement fournies par la société Eclectic Multimedia, ces cartes mémoire bénéficient toutes d'un cordon de métal permettant de les enlever du pad plus facilement. Attention, car si vous êtes une brute, vous le casserez vite fait bien fait. 3 modèles sont disponibles : 1 Mo, 2 Mo et 4 Mo. Pour les modèles 2 et 4 Mo, un bouton permet de changer de plage, chacune correspondant à 1 Mo ; cela évite ainsi tous les problèmes liés à la compression des données (effacement ou formatage accidentel). Evidemment sans écran, ces Memory Cards sont d'une utilisation aisée et leur prix est somme toute assez compétitif. Un accessoire fort utile qui va devenir indispensable, vu la floppée de bons jeux qui s'apprêtent à débarquer.

Solidité : 3,5/5
Ergonomie : NA
Design : 2,5/5

Note globale : 4,5/5

Pump Action Blaster

On ne le répètera jamais assez, une console sans bons accessoires, c'est nul. Tous ceux qui n'étaient pas entièrement satisfaits du gun officiel peuvent d'ores et déjà se réjouir car le modèle de Thrustmaster (distribué par Guillemot) est le meilleur à ce jour sur DC. Plus léger que l'officiel et proposant un emplacement VM ou vibreur, il vous propose deux systèmes de recharge : le classique tir en dehors de l'écran ou une recharge du style fusil à pompe. Oui, oui, vous ne rêvez pas. Ce dernier système est très simple d'utilisation et n'est pas fatiguant. Mais ce n'est pas tout, puisque ce pistolet vous propose 3 modes de jeu : normal, recharge automatique, recharge auto + auto-fire !!! On a testé cette dernière possibilité sur House of the Dead 2 et on a l'impression de tirer avec une mitraillette tellement la cadence de tir est démentielle ! Il n'y a aucun retard. Enfin, le calibrage est automatique, mais rien ne vous empêche de le régler s'il ne vous convient pas. Disponible fin juillet au prix de 189 francs, ce gun est le meilleur de sa catégorie sur DC, même s'il n'y a pas de vibreur intégré. Il n'y a plus qu'à attendre d'autres jeux utilisant le gun car à part House 2, Virtua Cop 2 et Death Crimson...

Solidité : 4/5
Ergonomie : 4/5
Design : 4/5

Note globale : 4,5/5

Analog Controller

Attention, ce pad Thrustmaster (distribué par Guillemot) va vous faire craquer ! Son stick est très précis, les triggers sont plus solides que ceux de l'officiel, sa croix de direction est large, souple et robuste. De plus, elle peut aller dans 8 directions (qui a dit Virtua Striker ?). Il y a un mode Turbo indépendant, à savoir que vous affectez cette fonction à un bouton, puis à un autre si vous le désirez. Mais le fin du fin consiste en la possibilité, grâce au bouton Mode, de configurer le pad en tant que volant. On l'a essayé sur Sega Rally 2 et ça marche, le soft reconnaissant le pad comme un volant. Cela sert surtout à posséder une meilleure sensibilité du stick analogique et tourner ainsi que déraper deviennent deux actions quasi instinctives et parfaites (avec un minimum d'entraînement, bien sûr). Evidemment, il y a toujours 2 emplacements VM/Vibreur et les grips ainsi que le design permettent une prise en main aisée. Prévu pour la fin juillet à un prix alléchant de 159 francs, ce pad a donné des résultats exceptionnels sur Tech Romancer, Sega Rally 2 et Marvel vs Capcom 2 et se présente comme un concurrent sérieux pour l'Ascii Pad et le modèle officiel. Chapeau bas !

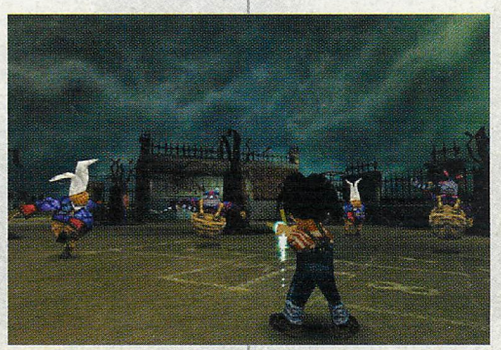
Solidité : 4/5
Ergonomie : 4,5/5
Design : 4,5/5

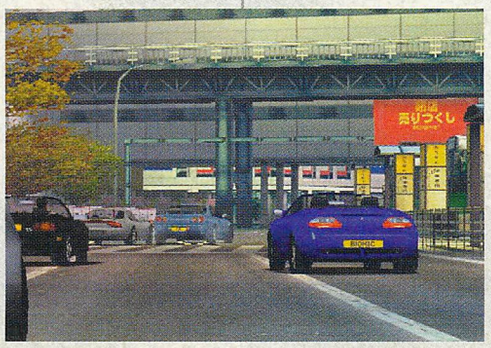
Note globale : 4,5/5

JEUX PREVUS

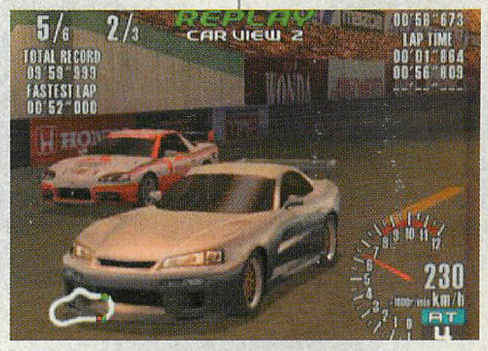
TITRE (Euro.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Black and White	Lionhead	NC
Dead or Alive 2	Acclaim	juil-00
Arcatera	Westka Entertainment	sep-00
Shenmue	Sega	déc-00
Deep Fighter	Ubi Soft	sep-00
MSR	Sega	sep-00
Virtua Tennis	Sega	sep-00
Nightmare Creatures 2	Konami	sep-00
Space Channel 5	Sega	oct-00
Virtua Athlete	Sega	sep-00
Star Wars Racer	Ubi Soft	sep-00
Street Fighter 3	Virgin	sep-00
UFC	Crave Entertainment	fin 2000
Maken X	Sega	juil-00
Power Stone 2	Eidos	sep-00
NHL2K	Sega	juil-00
Extreme Sports	Sega	oct-00
Quake 3 Arena	Sega	nov-00
Jet Set Radio	Sega	nov-00
Sega GT	Sega	déc-00
Samba De Amigo	Sega	déc-00
Phantasy Star Online	Sega	déc-00
Worldwide Soccer 2001	Sega	déc-00

TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Armada 2	Metro 3D	août-00
D2	Sega	août-00
ESPN Baseball Tonights	Konami	août-00
Sega GT	Sega	août-00
Alien Resurrection	Fox Interactive	courant 2000
Alone in the Dark 4	Infogrames	fin 2000
4x4 Evolution	G.O.D.	été 2000
Dark Angel	Metro 3D	sep-00
NFL Quaterback club 2001	Midway	oct-00
F-355 Challenge	Acclaim	automne 2000
Evil Dead : Hail to the King	THQ	fin 2000
POD 2	Ubi Soft	sep-00
South Park Rally	Acclaim	juil-00
Fur Fighters	Acclaim	juil-00
GigaWing	Capcom	juil-00
Demolition Racer : No Exit	Infogrames	juil-00
The Ring : Terror's Realm	Infogrames	juil-00
Sydney 2000	Eidos	août-00
ECW Anarchy Rules	Acclaim	août-00
Kiss Psycho Circus	Take 2	août-00
Seaman	Vivarium	août-00





TITRE (Jap)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Burning Rangers 2	Sega/Sonic Team	courant 2000
Chakan's Revenge	Sega	NC
Capcom vs SNK	Capcom/SNK	sep-00
Daytona Usa 2	Sega	courant 2000
Guilty Gear X	Arc System	NC
Phantasy Star Online	Sega	fin 2000
Virtua Tennis	Sega	fin 2000
Super Producer	Hudson Soft	courant 2000
Columns 2	Sega	courant 2000
Dynamite Baseball	Sega Sports	NC
Innocent Tears	Global Entertainment	juil-00
Re-Volt	Acclaim	juil-00
Virtua Athlet	Sega	juil-00
Cool Cool Toon	SNK	juil-00
Memories Off	Kid	juil-00
Spirit of Speed 1937	Acclaim	aoû-00
Formula 1 WGP	Ubi Soft	juil-00
Super Hero Avengers	Banpresto	juil-00
Macross	NC	courant 2000
Brave Knight	Panther Software	courant 2000
Grandia 2	Game Arts	aoû-00
Dark Eyes	Nextech	NC
Super Robot Wars Alpha	Banpresto	aoû-00
Jaman	Bidget	aoû-00
Happy Lesson	Datam Polystar	déc-00
Net Golf	Sega	été 2000
Zusar Vasar	Real Vision	juil-00
Top of the Racing	Fujicom	courant 2000
Rune Caster	NC	juin-00
MSR	Sega	courant 2000
Bikkuriman 2000	Sega	mai-00
Spawn	Capcom	aoû-00
Cannon Spike	Capcom	juil-00
Sakura Wars 2	Sega	été 2000
Sakura Wars 3	Sega	sep-00



F355 Challenge

Rassurez-vous tous, nous y sommes presque, la rentrée sur Dreamcast devrait être le début d'une nouvelle ère de jeux de course. Celle de la simulation, la pure, la vraie, et son nom se résume en une lettre et trois chiffres : F 355. Le titre qui connaît un énorme succès depuis un peu plus d'un an sur les bornes d'arcade est en phase de finalisation sur la DC. Dernier Work In progress avant le Test, dernières news sur le jeu, les chevaux vont se cabrer très bientôt.

UNE VUE INTERNE AU VOLANT QUI NOUS PLONGE AU COEUR DE L'ACTION.

Développeur	:	Sega
Editeur	:	Acclaim
Genre	:	Course
Sortie Prévue	:	octobre

F 355 Challenge devrait être une vraie simulation de conduite. N'en déplaise à ceux qui ont acheté au prix fort un Sega Gt import aussi proche de la simulation que Jean Claude Van Damme de Shakespeare : entre les deux, c'est un gouffre. La conversion du titre sur

L'ASPIRATION FONCTIONNE, ET CE N'EST PAS UNE GAGEURE.

Dreamcast devrait être très proche du jeu développé sur la borne d'arcade, et incluant les fonctions d'assistance de conduite et des graphismes de toute beauté. Et cela en dépit du stick analogique qui devrait normalement restituer les sensations ressenties derrière le volant. Les aficionados des salles d'arcade doivent savoir que F 355 se joue sur trois écrans différents, et que bien entendu l'adaptation n'a pas été faite uniquement sur l'écran du milieu. Le champ de vision a été décuplé par rapport à celui-ci. Il y a un gros travail de programmation derrière pour respecter l'esprit et la qualité au maximum. Cependant, il ne pourra pas y avoir autant de vues disponibles, car il a fallu faire des choix pour conserver l'aspect simulation du soft. Les textures devraient être en haute résolution et les images que vous appréciez sur ces deux pages ne trompent pas, bien au contraire. Il n'y a qu'un seul type de véhicule disponible : La Ferrari F 355, qui a été pour l'occasion parfaitement modélisée. Les puristes pourront toujours pinailler en trouvant un ou deux détails qui s'éloignent un peu de la réalité mais l'ensemble est une référence dans le monde vidéoludique (Sega Gt est définitivement largué). Ces détails sont d'autant plus appréciables sur les différents ralentis proposés qui de zoom en zoom surfent sur une modélisation de toute beauté. Il y aura quatre modes de jeu disponibles. Un mode Training qui permettra d'optimiser et sa conduite et ses trajectoires (une ligne rouge sur le sol indique le tracé idéal). Un mode Driving et Racing, qui correspondent à une course simple et à un championnat. La bonne surprise vient du mode deux joueurs qui permet d'affronter un adversaire le pad en main sur un écran splitté. Une rumeur persistante développe

Une gestion de la lumière de toute beauté.

On a retrouvé une vidéo de Neo Alex à l'E3. Au volant son surnom c'est :

C'est magnifique, un point c'est tout.

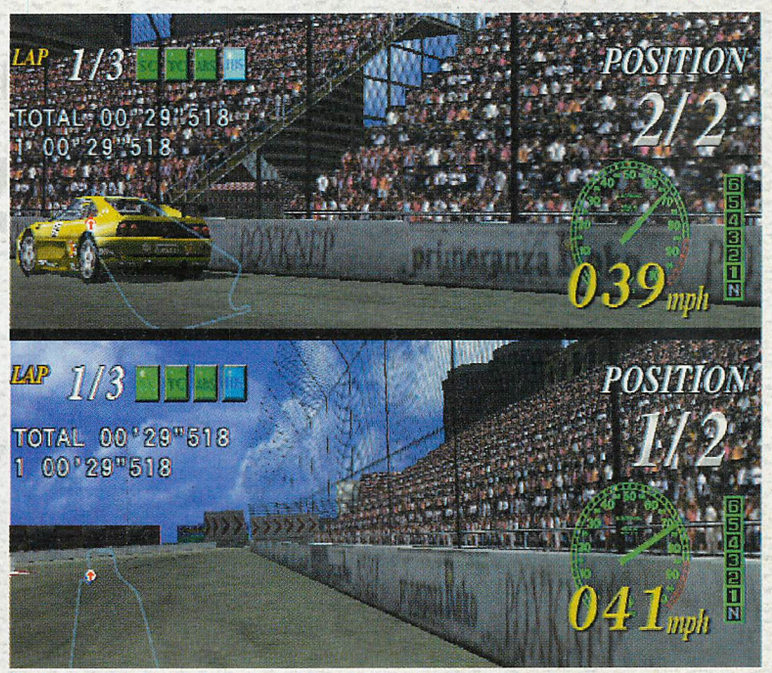
Une modélisation qui devrait faire pas mal de jaloux.

Une interface qui présente les six circuits.

l'idée que les développeurs ont prévu un mode link (deux écrans, deux consoles, deux jeux). Les dernières vidéos qu'il nous à été donné de voir sont appréciables à bien des points de vue (surtout graphiquement), les six circuits de la borne d'arcade n'ont pas changé d'un iota et on les retrouve sur l'adaptation, le seul petit bémol qui retient notre attention, c'est l'animation qui semble un poil trop lente. Plus que deux mois à attendre avant de constater par nous-mêmes si nous avons eu raison d'être singulièrement optimistes.

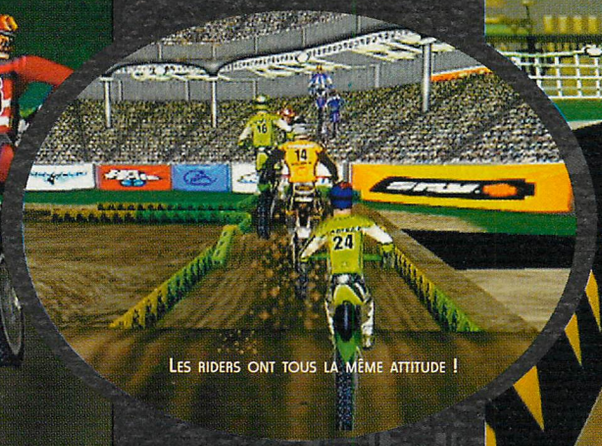
El Tuco

Et une petite chicane pour se mettre en jambe.



Un écran splitté qui annonce de bien belles arsouilles en perspective.

OH LÀ LÀ, QU'EST-CE QUE C'EST MOCHE...



LES RIDERS ONT TOUS LA MÊME ATTITUDE !

ENCORE UN QUI A TROP BU : IL NE REGARDE PLUS LA ROUTE !

Jeremy McGrath Supercross 2000

Oh bon sang les gars, là on tiens une daube de première ! Du bon, de l'excellence dans la médiocrité, un produit digne des pires softs Dreamcast ! Acclaim a fait très fort avec ce Supercross 2000. On n'espère plus qu'une seule chose : que le jeu soit entièrement reprogrammé avant sa sortie. Il n'y a pas de problèmes : Moto Racer 1 sur Play enterre ce jeu !

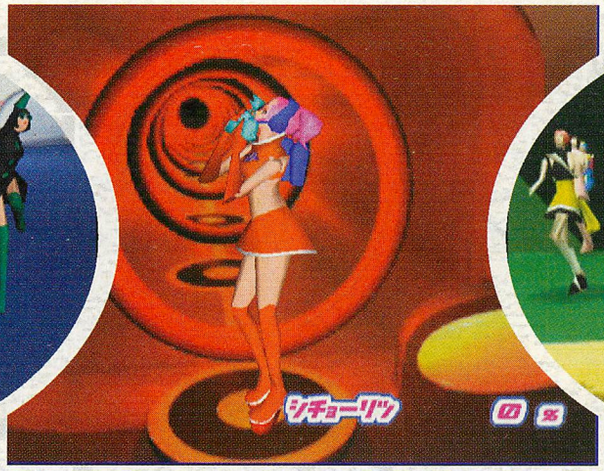
UN BEAU CARAMBOLAGE EN PRÉPARATION.

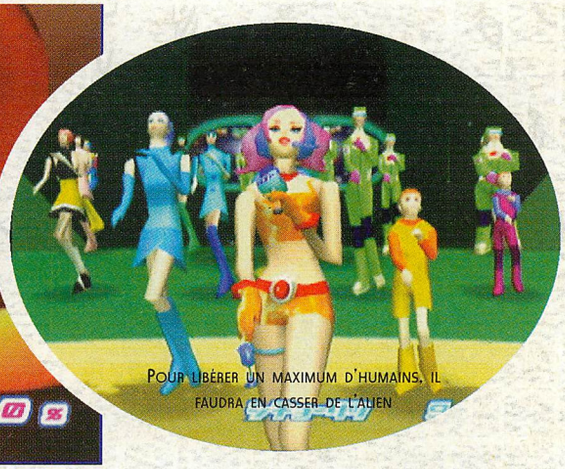
Il était une fois un éditeur nommé Acclaim qui, sur Dreamcast, ne sortait que des mauvais jeux (ex : South Park Chef's Luv Shack, WWF Attitude, ECW Hardcore Revolution). Un jour, l'éditeur évolua vers le moyen (ex : Fur Fighters, South Park Rally). Une fois, il édita même un bon jeu (ex : Bust-A-Move 4). Trêve de plaisanteries, ce nouveau jeu d'Acclaim (pour une fois, ils éditent ET ils programment) est à ranger dans la première catégorie citée. Après une intro en vidéo sur une musique d'Offspring, on est pressé de voir ce que le soft a dans le ventre. Pensez donc, un jeu de moto sur Dreamcast, c'était une première ! Malheureusement, le résultat n'est guère à la hauteur de nos espérances. Bien que ce Supercross 2000 propose un mode 4 joueurs, 16 pistes et 8 riders de base, ses graphismes, son animation et sa maniabilité nous ont incroyablement effrayés. Eh oui, de loin, les motos sont pixellisées. Le moteur 3D est tout sauf extraordinaire. Il n'est même pas bon. Les sons sont atroces, mais ce qui reste une calamité est sans conteste la maniabilité. Impossible de tourner correctement ne serait-ce qu'une fois ! On se prend un mur à tous les coups ! Le plus ridicule consiste en les acrobaties que tout bon rider se doit d'effectuer durant un saut. Ici non seulement ces acrobaties sont ridicules, mais il arrivera très souvent qu'à la réception, votre pilote se ramasse une gamelle et reste couché en travers de la piste pendant plusieurs longues secondes. De plus, il est tellement raide qu'on pourrait le croire soudé à sa bécane. Messieurs les programmeurs, ce n'est pas en proposant un éditeur de niveaux et la possibilité de customiser les riders que l'on sort un jeu. Ce qu'il faut regarder en priorité, c'est la jouabilité et le fun. Jeremy McGrath (encore une licence perdue !) Supercross 2000 ne possède ni l'un ni l'autre, pour notre plus grand malheur.

Seba

ET MAINTENANT, SANS LES MAINS !

Développeur	:	Acclaim
Editeur	:	Acclaim
Genre	:	supercross
Sortie prévue	:	courant 2000





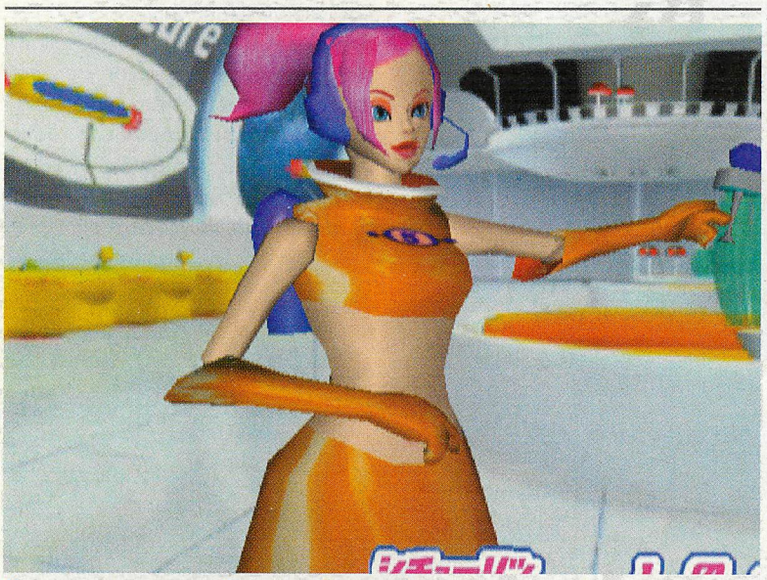
Space Channel 5 se caractérise par ses décors psychédéliques.

Space Chanel

Très sincèrement, je déteste les jeux musicaux. Pourtant, l'E3 fût pour moi l'occasion de m'essayer à deux bijoux du genre : Samba De Amigo et Space Channel 5. Le premier, à cause de son prix exorbitant ne sera sans doute jamais testé dans Dreamzone (à moins d'une version européenne !), quant au second, il débarquera en septembre en France. Graphiquement sublime, d'une prise en main finalement assez instinctive, Space Channel 5 sera la bouffée d'air frais d'une rentrée qui devrait être plus chaude que l'été...

Quand on ne possède ni l'oreille musicale, ni le sens du rythme, il est difficile d'apprécier à leur juste valeur des titres comme Dance Dance Revolution ou Pop'n Music. Heureusement, Space Channel 5 est nettement plus jouable. En fait, il vous demandera surtout une bonne mémoire visuelle pour assimiler les nombreuses directions et mouvements des extraterrestres. Avoir le sens du rythme peut vous aider à progresser plus vite, mais ce n'est pas obligatoire. Avec un peu d'entraînement et d'attention, vous pourrez atteindre sans problème la fin du deuxième niveau (le jeu en compte cinq). Chaque niveau est sanctionné par un boss à vaincre, mais pour accéder au stage suivant, il faudra atteindre un certain pourcentage de réussite. Le moteur 3D qui mélange habilement décors en 3D précalculée et personnages en 3D temps réel est excellent. Mais le gros point fort réside avant tout dans les musiques particulièrement entraînantes qui vous accompagneront tout au long de cette odyssée délicieusement kitsch. On regrettera tout de même l'absence d'un mode deux joueurs qui aurait sûrement augmenté sensiblement sa durée de vie. Enfin, au moins, vous pourrez jouer avec Michael Jackson et tout un tas d'autres personnages loufoques tout droit tirés des rêves de notre bon Vincent (après absorption de substances hallucinogènes !). Let's groove !

Neo Alex



L'intro est vraiment sympa, c'est rare sur Dreamcast !

En voilà un qui va finir désintégré, comme de la vulgaire racaille intergalactique !

Développeur	:	Sega Japon
Editeur	:	Sega
Genre	:	danse
Sortie prévue	:	septembre 2000

Vanishing Point

Ah, reconnaissez que vous vous attendiez à ce que ce soit Tuco qui rédige cette preview (normal, Monsieur passe pour être le spécialiste de la rédac des jeux de courses). Enfin, moi, un type qui passe plus de temps à se cogner contre les murs que sur la piste dans des titres comme Sega GT et Star Wars Racer, je ne lui fais pas confiance ! Enfin, avec Vanishing Point, pas de soucis, c'est Neo Alex qui s'y colle !

Si tous les éditeurs commencent à travailler sur Dreamcast, il en reste deux qui sont visiblement décidés à jouer les irréductibles. D'abord, il y a Square Soft, le roi du RPG décidément trop acoquiné avec Sony pour songer à une quelconque infidélité. Ensuite, Electronic Arts, un géant américain spécialisé dans les jeux de sport. Parmi toute sa gamme de jeux, on trouve la série des Need For Speed. Après cinq épisodes (le dernier étant récemment sorti sur PlayStation sous le nom de NFS : Porshe Unleashed), la saga paraît s'essouffler. Avec un produit comme Vanishing Point, Acclaim cherche visiblement à proposer aux possesseurs de Dreamcast un brillant substitut de Need For Speed. Ainsi, on retrouve la jouabilité de ce dernier (les dérapages très secs dans les virages, un temps de réponse un poil en retard et une direction ultra-légère) et les fans apprécieront cet effort des programmeurs de Clockwork Games. Vous l'aurez compris, on ne fait pas ici dans le réalisme. Ce n'est pas le but d'un produit de ce type, ce qui n'est pas plus mal. En fait, il ne manque plus que la police pour que l'impression d'être dans un Need For Speed soit complète. Heureusement, vous aurez de toute façon de quoi vous régaler avec l'incroyable panoplie de caisses contenues dans Vanishing Point. Dodge Viper, Lotus Esprit, Ford Focus, toutes les plus belles voitures du moment sont pré-

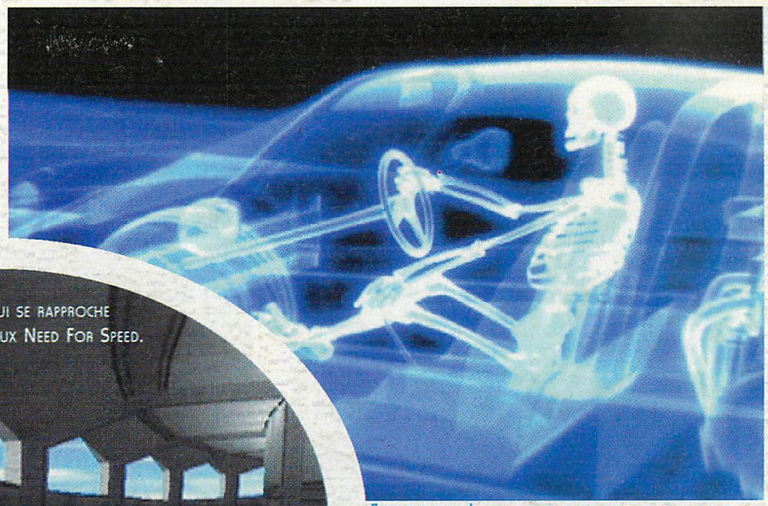
J'AI TOUJOURS RÊVÉ DE CASSER UNE VIPER. C'EST ÇA LE VRAI LUXE !

J'EN CONNAIS UN QUI VA SE FAIRE DÉPASSER EN BEAUTÉ !

Développeur	Clockwork Games
Editeur	Acclaim
Genre	Course
Sortie Prévue	octobre

sentes (et ce ne sont pas que des japonaises comme dans Sega GT). Le moteur 3D est plutôt performant avec des décors variés et détaillés, des graphismes agréables avec des bolides bien modélisés et une vitesse d'animation des plus honorables. Des qualités suffisamment nombreuses pour que l'on en vienne à attendre la sortie de Vanishing Point avec une certaine impatience. Notre brave Tuco se fera certainement une joie de le tester en long et en large lors du test prévu pour la rentrée.

Neo Alex



EH NON, CE N'EST PAS UNE CAMPAGNE CONTRE LES ACCIDENTS DE LA ROUTE !

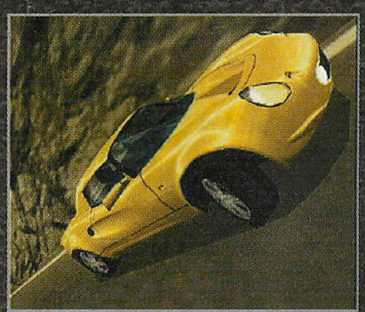
UNE JOUABILITÉ QUI SE RAPPROCHE AU FINAL D'UN BON VIEUX NEED FOR SPEED.

MY NAME IS BOND, JAMES BOND...

J'EN CONNAIS UN QUI VA SE FAIRE DÉPASSER EN BEAUTÉ !

JE SUIS L'AIGLE DE LA ROUTE !

Un bon jeu de caisses sans quelques bolides dignes de ce nom, ça n'a aucun intérêt ! Dans le cas de Vanishing Point, Acclaim a opté pour les marques les plus connues comme Alfa Romeo, Jaguar, Aston Martin, Lotus, Ford ou Wolkswagen. Le seul reproche, c'est que l'on ne peut pas démolir ces petits bijoux. Quel dommage ! Chaque voiture propose bien sûr un comportement routier assez différent qui permettra aux plus fanatiques de vitesse pure de trouver chaussure à leur pied.



HIT PARADE

LA SÉLECTION DE LA RÉDAC

VINCENT

The Nomad Soul

1 : Silver
2 : Jet Set Radio
3 : SoulCalibur
4 : Dead or Alive 2
5 : The Nomad Soul
6 : Resident Evil Code : Veronica
7 : Ecco the Dolphin
8 : V-Rally 2
9 : MDK 2
10 :Marvel vs Capcom 2

NEO ALEX

Dead or Alive 2

1 : SoulCalibur
2 : Dead or Alive 2
3 : Jet Set Radio
4 : The Nomad Soul
5 : Star Wars Racer
6 : Resident Evil Code : Veronica
7 : Rayman 2
8 : Soul Reaver
9 : Sega GT
10 :Ecco the Dolphin

SEBA

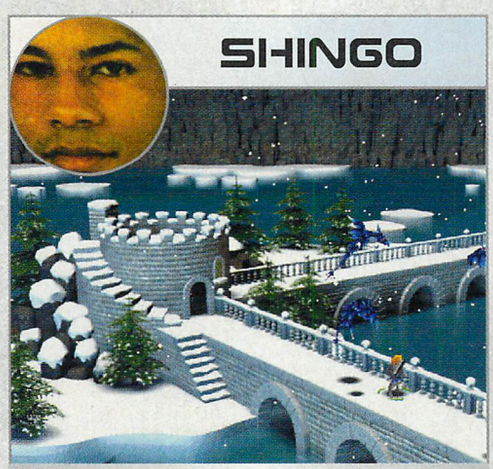
Marvel Vs Capcom 2

1 : The Nomad Soul
2 : Resident Evil Code : Veronica
3 : Marvel vs Capcom 2
4 : Jet Set Radio
5 : SoulCalibur
6 : Ecco the Dolphin
7 : Sega Rally 2
8 : Rayman 2
9 : The House of the Dead 2
10 :Shenmue

EL TUCO

Jet Set Radio

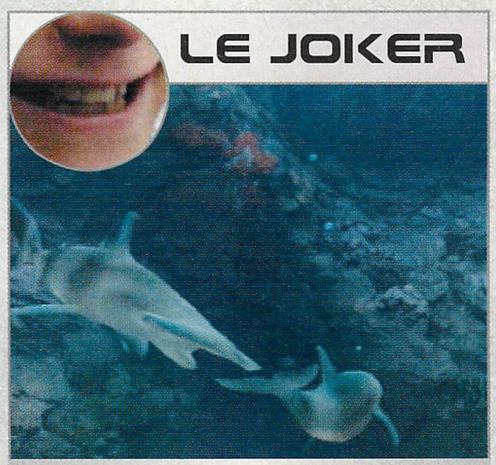
1 : Jet Set Radio
2 : SoulCalibur
3 : Dead or Alive 2
4 : Super Runabout
5 : Resident Evil Code : Veronica
6 : NHL 2K
7 : The Nomad Soul
8 : V-Rally 2
9 : WWS 2000 Euro Edition
10 : Ready 2 Rumble



SHINGO

Silver

1 : The Nomad Soul
2 : Jet Set Radio
3 : Rainbow Six
4 : Marvel vs Capcom 2
5 : Shenmue
6 : Silver
7 : Street Fighter 3 : 3rd STrike
8 : Puyo Puyo 4
9 : SoulCalibur
10 :KOF'99 Evolution / Star Wars Racer



LE JOKER

Ecco The Dolphin

1 : Ecco The Dolphin
2 : Rayman 2
3 : Star Wars Racer
4 : Resident Evil Code : Veronica
5 : Shenmue
6 : NBA 2K
7 : Sonic Adventure
8 : Sega Rally 2
9 : Resident Evil 2
10 :The Nomad Soul

IT'S THINKING

NEUF & OCCASION

TOUS LES JEUX
et Accessoires
Atelier S.A.V.
Puces pour DC
modifs
et
Réparations
toutes consoles

Nous réparons aussi les dégâts causés par les "bidouilleurs"

HOBBY ONE

Vous allez enfin être traités en "Client"!

Paris République
15, bd. Voltaire
M° Oberkampf
T.: 01 402 11 402

V.P.C.
Gros & Détail
Fx: 01 402 11 401

Paris Jussieu
26, rue Monge
M° Cardinal Lemoine
T.: 01 55 42 12 11

CLUB DVD

DÉZÔNAGE
DVD DVD DVD

CLUB DVD

TOUS LES FILMS EN STOCK

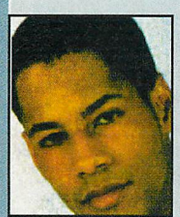
SUR PRÉSENTATION DE CETTE PARTIE, UNE RÉDUCTION VOUS SERA CONSENTIE

LES AVIS

LES AVIS

	Vincent	Neo Alex	Seba	El Tuco	Shingo	
Silver	92%	90%	-	-	91%	P. 59
Nightmare Creatures 2	86%	86%	85%	90%	85%	P. 64
Marvel Vs Capcom 2	91%	93%	95%	80%	93%	P. 69
Mag Force Racing	80%	55%	75%	80%	55%	P. 73
AeroWings 2	82%	82%	-	80%	-	P. 76
Fur Fighters	78%	60%	80%	65%	72%	P. 79
Street 3 Double Impact	86%	50%	85%	70%	82%	P. 82
South Park Rally	75%	65%	78%	90%	88%	P. 84
Super Magnetic Néo	83%	75%	-	-	76%	P. 87
Tech Romancer	78%	80%	86%	80%	85%	P.91
Bust-A-Move 4	80%	90%	90%	80%	87%	P.91
Jet Set Radio	92%	97%	95%	95%	95%	P.96
Gauntlet Legends	85%	78%	-	80%	82%	P.101
Street 3 : Third Shike	89%	92%	88%	75%	92%	P.104
Mr Driller	79%	84%	-	-	80%	P.106
Shoutoku Battle 2	65%	65%	40%	50%	75%	P.108
Sakura Wars	-	65%	-	-	70%	P.110

Silver



Après avoir reçu un accueil chaleureux de la part des joueurs PC, Silver débarque sur Dreamcast dans une version aux dialogues totalement traduits en français. C'est un bel effort de la part des programmeurs d'Infogrames qui ont tenu à livrer aux joueurs français une adaptation de qualité. Se pose alors la question : Silver sera-t-il encore en mesure de satisfaire ceux qui attendent un rpg Dreamcast et ce, malgré son âge ?

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Infogrames
Concepteur :	Infogrames
Type :	action-rpg
Nb de joueurs :	1
VM :	oui
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	juillet

TESTS

Infogrammes avec Silver s'apprête à nous livrer le premier rpg de qualité sur Dreamcast, et ce bien avant Sega et compagnie. Côté histoire, ce soft nous narre l'aventure d'un jeune homme courageux qui part secourir sa femme enlevée par le tyrannique sorcier Silver.

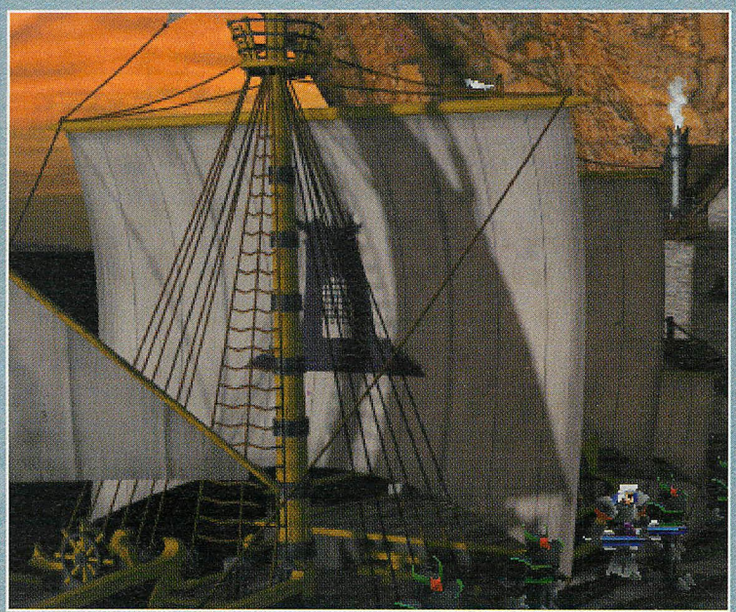
VOICI UN EXEMPLE DE LA PHASE TUTORIAL.

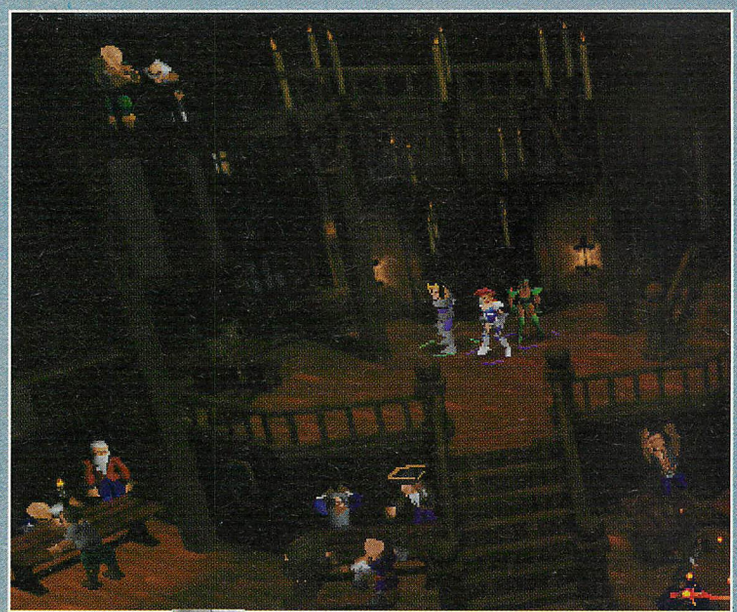
UNE DE VOS FUTURES PARTENAIRES (TRÈS EFFICACE).

Europe Infogrames avec Silver s'apprête à nous livrer le premier rpg de qualité sur Dreamcast, et ce bien avant Sega et compagnie. Côté histoire, ce soft nous narre l'aventure d'un jeune homme courageux qui part secourir sa femme enlevée par le tyrannique sorcier Silver. Pour ce faire, notre héros devra bâtir de solides amitiés au travers diverses rencontres afin de s'adjoindre l'aide de compagnons d'armes. Bien entendu, incarnant ce jeune homme à

UNE IMPRESSION DE GRANDEUR

Les décors vous surplombent de toute leur magnificence : vous paraissez bien petit en comparaison. Cela ne vous empêche guère de vous mouvoir avec grâce, mais il n'en reste pas moins étonnant d'observer le parti-pris graphique des programmeurs d'Infogrammes. Quoi qu'il en soit, une fois habitué, on trouve tout cela agréable et on se met à apprécier cette vue éloignée de l'action.





AMBIANCE, QUAND TU NOUS TIENS...

L'ambiance de Silver est particulière : l'atmosphère y est tantôt pesante, tantôt enlevée. On peut ainsi passer de l'allégresse à la tristesse en passant par l'oppression et le suspense. Bien évidemment, les musiques sont responsables d'au moins 50% de cette fantastique ambiance ; c'est bien simple, elles rivalisent aisément avec certaines mélodies d'œuvres cinématographiques dont je tairai le nom.

Vous vous apprêtez à révéler une chose secrète.

l'esprit chevaleresque, vous serez confrontés à de nombreuses créatures décidées à vous barrer la route : c'est ainsi que gobelins, démons, voleurs et guerriers en tout genre seront ligués contre vous. L'ambiance est originale : il a beau être ici question d'un univers inspiré de l'heroïc-fantasy, on tombe assez loin des clichés habituels. Tout d'abord, les décors sont superbes et magnifiquement représentés, les personnages sont plutôt petits mais bien animés. Le tout a été pensé pour favoriser l'immersion dans les décors ; ainsi, le joueur a réellement l'impression d'arpenter des villes, des vallées, des clairières et des prairies. Les châteaux donnent un sentiment de profondeur et les tavernes sont vivantes et éclairées. Bien sûr, rien là-dedans ne ressemble à du Squaresoft mais ce n'est pas plus mal : un peu de variété ne va pas tuer les rpg ; bien au contraire. Silver ressemble à ce qu'il est : un Action-rpg médiéval-fantastique européen où l'on pourfend à tout-va. Votre épée et votre bouclier ne seront pas là juste pour faire joli, si vous n'avez pas un bon timing, vous ne ferez pas long feu. La clé de la survie et de la réussite dans Silver est de toujours équiper correctement votre héros ainsi que ses compagnons ; à ce sujet, vous serez libre d'incarner (de diriger) n'importe lequel de ceux qui vous accompagnent avec comme seul

Vous voici maintenant face à l'Oracle.

TESTS

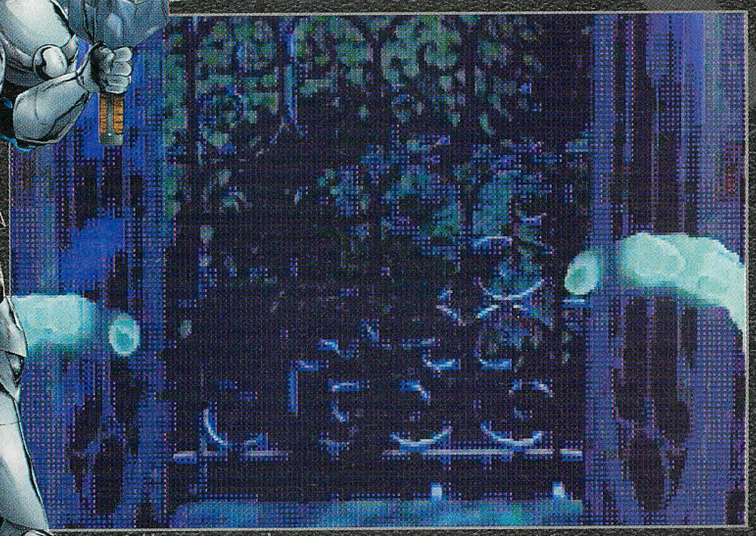
Le camp de la résistance se situe dans les hauteurs.

La forêt est magnifique : on croirait une forêt enchantée.

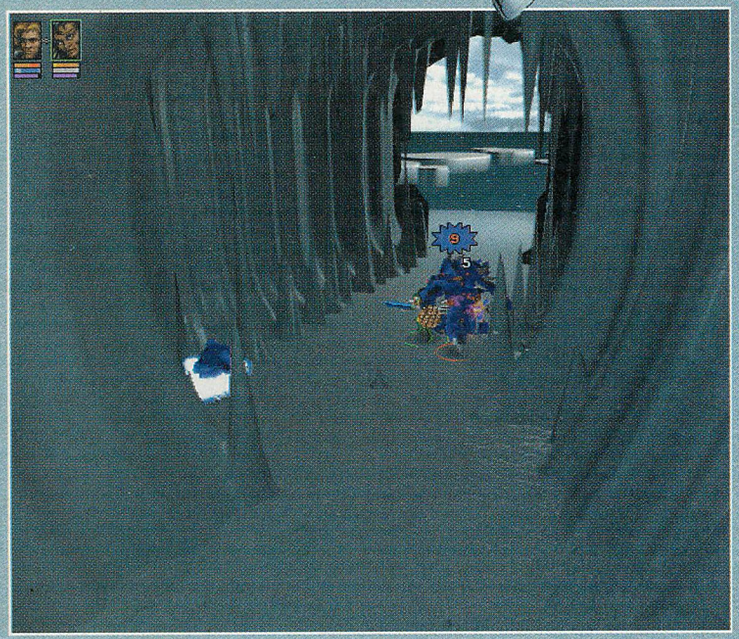
impératif de maintenir le héros en vie. Le principe est très sympathique et permet d'assister à de belles passes d'armes. Le reste de votre groupe attaque sans que vous ayez besoin de leur donner d'ordre : c'est très dynamique ! Attention néanmoins, car c'est à vous de leur redonner des potions. En définitive, Silver est un bon Action-rpg assez attachant car malgré sa linéarité et son gameplay particulier les néophytes comme les connaisseurs y trouveront leur compte. Pour vous simplifier la chose: si vous aimez Tolkien, Donjons et Dragons, Advanced Donjons et Dragons, Warhammer, Golden Axe, les récits de preux chevaliers en tout genre et en folie, alors ce soft est fait pour vous.

La seule chose qui pourrait vous faire hésiter si vous décidez de vous l'acheter serait Nomad Soul ; et encore, là, on parle de deux écoles différentes. A vous de jouer (et amusez-vous bien).

Shingo.



Un extrait de l'intro du jeu.

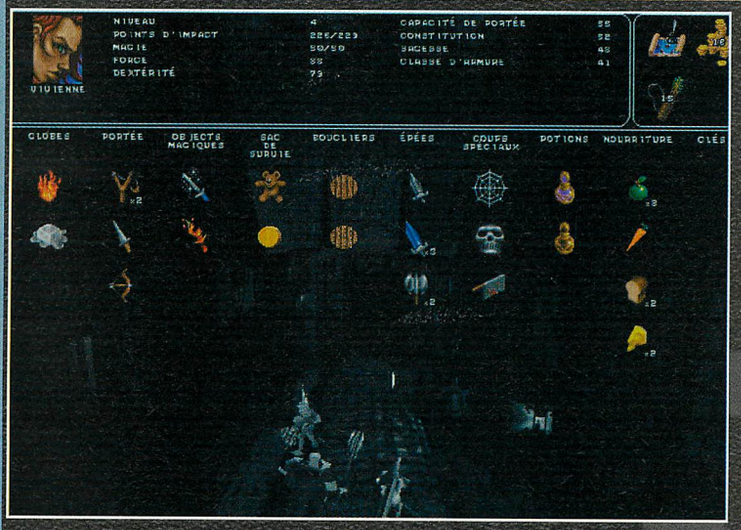


DES COMBATS ACHARNÉS

Se battre dans Silver nécessite une bonne maîtrise du pad. Non pas que la maniabilité soit approximative mais, les combats se déroulant en temps réel, il est nécessaire de ne pas hésiter une fois engagé dans la bataille. Heureusement, dès le début du jeu, vos compagnons vous aideront en prenant des initiatives et en guerroyant allègrement dès que l'ennemi se présente ; ce qui ma foi est assez réaliste.

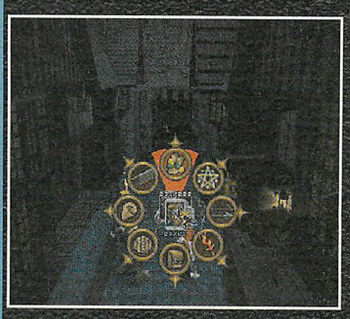
UNE VARIÉTÉ OMNIPRÉSENTE

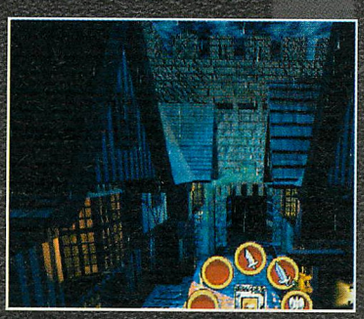
Que ce soit pour les décors ou pour les ennemis, Infogrammes a su construire un véritable monde. En jouant à Silver, on retrouve les bonnes vieilles cartes médiévales à la Golden Axe, les quêtes à la Donjons et Dragons et les tavernes à la Warhammer (Il ne manque plus qu'un Hobbit pour compléter le tableau.). Le bestiaire des affreux est bien rempli et les hameaux comme les donjons répondent présents à l'appel. Y'a pas à dire, la variété, y'a que ça de vrai lorsque l'on est d'humeur chevaleresque !



UN INVENTAIRE COMPLET

L'inventaire que l'on a dans Silver est très complet : il dispose de plusieurs sous-menus dont un pour gérer les objets importants. On peut ainsi équiper à loisir ses compagnons, choisir de se remettre de la vie, changer de personnage ou consulter la carte et se déplacer automatiquement à l'endroit désiré. Au moins, on ne sera pas lésé niveau interface.





17 Graphismes

Même si il est vrai que Silver n'exploite pas complètement la Dreamcast, ses décors enchanteurs ainsi que ses vastes étendues sont tout bonnement inoubliables. Ils risquent de réchauffer le cœur de beaucoup de joueurs qui se croyaient blasés. Attention ! Je n'ai pas dis qu'ils étaient impressionnants, juste très attachants !

15 Animation

Pas vraiment très développée mais le tout bouge très bien. Il y a un je ne sais quoi de Final Fantasy 7 qui n'est pas déplaisant : en tout cas, certains coins regorgent d'ennemis et jamais cela ne ralentit. En ce sens, elle mérite d'être considérée comme correcte.

18 Son

Grandiose. Les musiques sont toujours parfaitement adaptées à l'action. Silver ne serait pas ce qu'il est sans les superbes mélodies qui l'accompagnent : il leur doit énormément. Grâce à cela, il prend une dimension épique qui emporte le joueur dans une aventure aux dialogues parlés, et en français s'il-vous-plaît !

16 Jouabilité

Au tout début, vous risquez d'être légèrement désorienté par la complexité relative de certains menus mais très rapidement vous vous rendrez compte que rien de tout cela n'est insurmontable. Tout a été pensé pour que passé la phase d'adaptation on dirige le héros de manière instinctive afin d'avoir un maximum d'efficacité lors des combats.

17 Intérêt

Silver a une bonne durée de vie et un petit côté rafraîchissant : il constitue une bonne surprise et une bonne alternative aux jeux d'arcade qui règnent en maîtres pour l'instant sur Dreamcast aux côtés de la série des 2K pour les fanas de sport. Que les fous d'Action-rpg se préparent, Silver va leur faire passer un bon moment !

En Conclusion

Silver est sans conteste le seul choix honnête en matière de rpg pour l'instant sur Dreamcast. L'excellent Nomad Soul ne devrait pas lui faire d'ombre car il n'appartient pas exactement à la même branche. Je n'irais peut-être pas jusqu'à dire que Silver fait donc partie des incontournables, même si l'envie me démange mais, ce qui est sûr, c'est que celui-ci fera passer de très bons moments à ceux qui daigneront lui prêter un peu d'attention.

91%

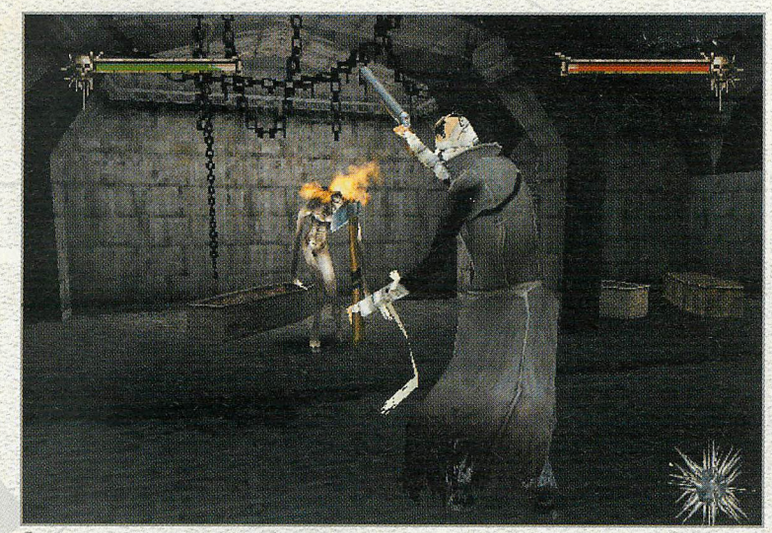
Nightmare Creatures 2

Il semble qu'après son excellent 4 Wheel Thunder, Kalisto a pris la désagréable habitude de sortir d'abord ses jeux Dreamcast aux Etats-Unis. Pas mal pour des développeurs français, non ? Bon, on arrête d'être mauvaise langue car Nightmare Creatures 2 ne va pas tarder à débarquer en officiel. Pour ce numéro d'été, c'est de la version américaine dont je vais m'occuper. Saignant, voire sanglant, ce Nightmare Creatures 2 est vraiment fun, même s'il n'est pas révolutionnaire.

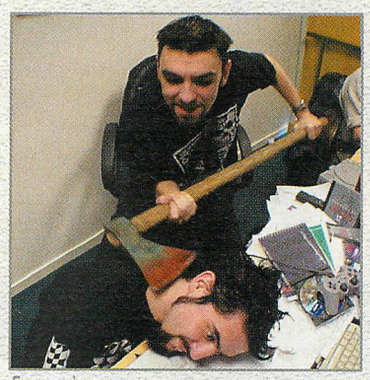
Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Universal
Concepteur :	Kalisto
Type :	action
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (us)

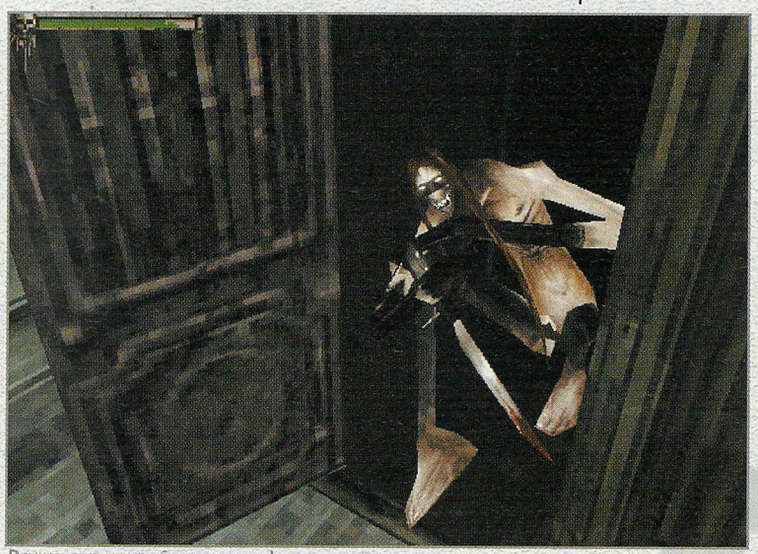


En plus de sa hache, notre héros peut utiliser un pistolet. Il vous faudra cependant trouver les munitions appropriées.



Et voilà comment ils bossent chez Kalisto !

Import Tout commence par une nuit sombre. Des hurlements d'angoisse déchirent le funèbre rideau de la nuit. Peu à peu, vous vous éveillez pour vous rendre compte que vous vous trouvez dans une sorte de cellule capitonnée. Cela ne vous empêche pourtant pas de trouver une hache. Des explosions se font entendre. La mémoire vous revient progressivement et un nom vous revient constamment à l'esprit : Wallace... Herbert Wallace... Et cet homme c'est vous. Brusquement, tout vous revient à l'esprit. Le sorcier démoniaque, Adam Crowley, défait il y a cent ans, est de retour. Son but : attirer dans notre monde une puissante entité ancienne, le Dévoreur, et s'en servir pour nous dominer. Pour atteindre son but, il doit trouver un mystérieux artefact, le Glyphe. Cet item millénaire est gardé par une organisation secrète, le Cercle, qui se bat contre les forces occultes. Crowley attaque le Cercle, tue ses fondateurs et s'empare du Glyphe. C'est là que vous intervenez. En effet, Wallace a été enlevé très jeune par Crowley et il est devenu le sujet d'horribles expériences. Ce qui lui a permis de développer une force et une résistance à toute épreuve. Voyant en rêve l'attaque du Cercle par Crowley, Wallace veut arrêter le mage impie avant qu'il ne soit trop tard !



Devine qui vient dîner ce soir !

CHAPTER ONE : BLOODY NIGHT

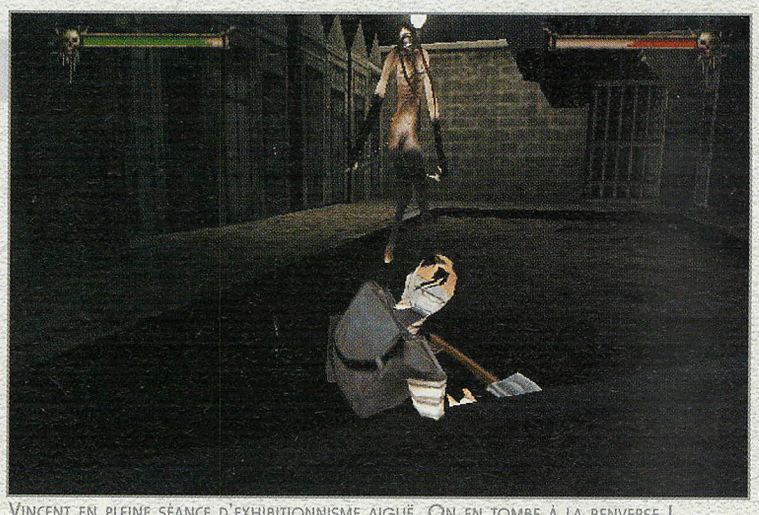
Votre premier objectif va être de s'échapper de l'hôpital psychiatrique où Crowley vous avait enfermé. En clair, il vous suffit de foncer toujours tout droit, de trouver une clé (souvent mise en évidence) et d'ouvrir la porte qui vous mène dans une autre partie du niveau. Bien évidemment, tout ne sera pas si facile car les monstres issus des expériences scientifiques et occultes de Crowley se dresseront en travers de votre route. C'est là que l'on comprend en quoi va consister le jeu. Jeu d'action avant tout, Nightmare Creatures va vous entraîner sur une trentaine de niveaux à la poursuite de Crowley. Mais ce n'est pas avec votre hache initiale que vous allez finir le jeu. En effet, vous pourrez également utiliser un pistolet. Si le choix d'armes vous paraît restreint, il en va tout autrement des objets et des sortilèges que vous trouverez durant vos homicides déambulatoires. Chaque objet ne peut être utilisé qu'une fois. Les effets sont diversifiés : ça va du Tremblement de terre qui affecte tous les monstres à l'écran jusqu'aux balles explosives qui tuent directement n'importe quel ennemi (sauf Crowley et les boss). Des bonus de soins et des bâtons de dynamite servant à ouvrir des passages seront également de la partie.

CHAPTER TWO : DO YOU WANNA FIGHT ?

Si le côté exploration est très basique (je trouve une clé et j'ouvre

Evidemment, dans un cimetière les morts sortent de partout.

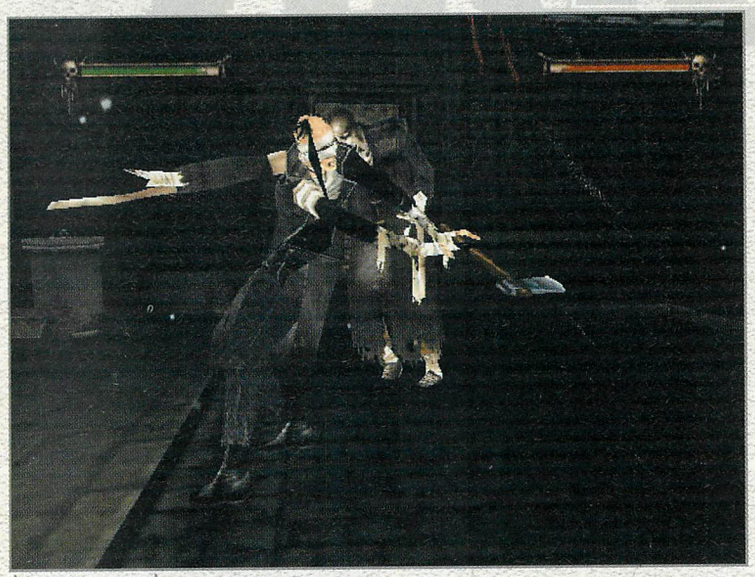
A la manière d'un Resident Evil, les zombies adorent vous faire des bisous dans le cou.



Vincent en pleine séance d'exhibitionnisme aiguë. On en tombe à la renverse !

une porte, je trouve une pince coupante et je fracasse un cadenas, etc...), la partie action est, elle, totalement différente. En effet, vous n'êtes pas obligé de tuer toutes les monstruosités que vous rencontrez, du moment que vous ne vous approchez pas d'elles. En effet, dès que vous êtes trop près, le jeu passe en mode combat. Dans ce mode, vous devez lutter jusqu'à ce que l'un des protagonistes décède. Il n'y a aucun échappatoire. Rassurez-vous, même si vous êtes confronté à plusieurs ennemis à la fois, les duels seront toujours en un contre un, vos autres adversaires attendant patiemment leur tour. Défaut ou qualité, à vous de vous faire votre opinion. Le système de combat n'est pas révolutionnaire mais il est simple à maîtriser. De plus, les gerbes de sang et les fatalités rendent les combats bien funs.

Un système de combos est possible, mais il est beaucoup plus efficace contre la plupart des monstres de frapper une fois, de se mettre en position de parade (vous ne pouvez être touché) et ré-attaquer dès que votre adversaire a échoué dans son assaut. Attention, contre certains monstres, cette tactique est dangereuse car au lieu de vous frapper, les créatures vous attrapent et vous projettent.



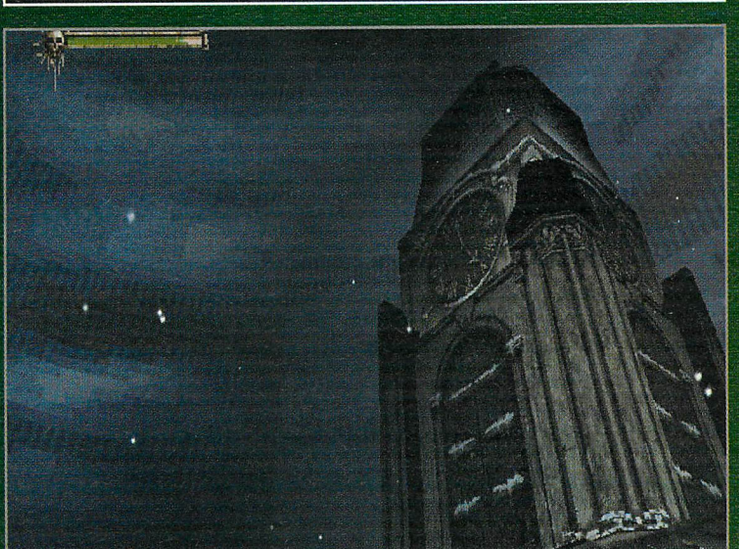
JOLI PAS DE DEUX !

FINAL CHAPTER

Bien que les décors soient variés (cimetières, asiles, ruelles, Tour Eiffel, catacombes, égouts...), on ne peut dire pour autant que les graphismes soient réussis. En effet, vous avez deux modes graphiques à votre disposition : l'un déballe des pixels atroces et l'autre, où ces mêmes pixels sont cachés par un effet de flou. Il n'empêche que malgré ce dernier mode, les graphismes sont absolument indignes

L'ENFER DU DÉCOR

De Londres à Paris, des égoûts à la Tour Eiffel en passant par des catacombes, le cimetière du Père Lachaise et autres lieux sombres et mal famés, Wallace va avancer pas à pas. Dans certains endroits, il devra nager ou escalader. Il est quand même regrettable que l'interaction de Wallace avec les décors soit limitée à quelques caisses ou placards que vous pouvez éventrer.

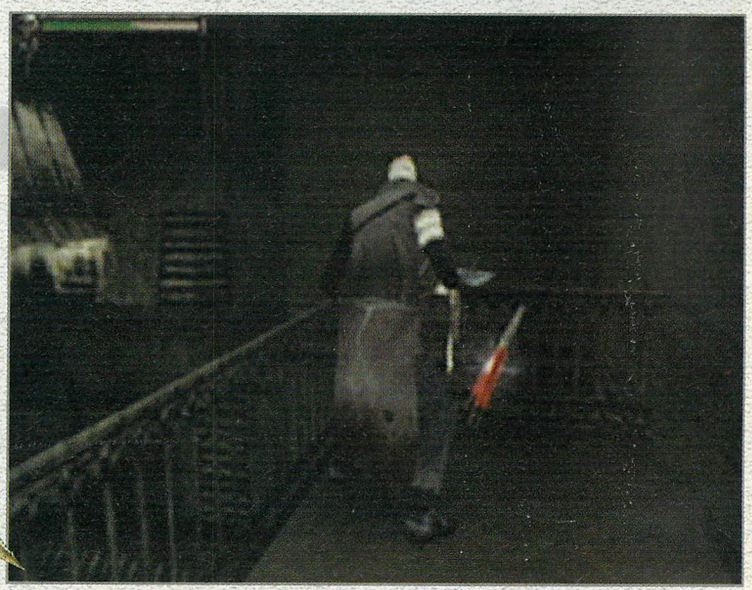


LE BESTIAIRE MONSTRUEUX

Zombies, chiens monstrueux, manticores (en tout cas, ça y ressemble), brutes géantes et autres horreurs vous attendent de pied ferme, toutes griffes dehors. Chacun a son style et son rythme d'attaque, conférant ainsi au jeu un système de combat particulier où jouer bourrin vous mènera à votre perte. En effet, vous devez frapper, parer ou esquiver l'attaque adverse, puis de frapper à nouveau ; et ce jusqu'à ce que mort s'ensuive.

d'une Dreamcast. Les sons sont très bien réalisés et l'animation des personnages convaincante, bien qu'un poil trop rigide. La jouabilité fait de temps en temps penser à celle de Tomb Raider, et parfois, elle est un peu crispante. Rien de catastrophique toutefois. En définitive, Nightmare Creatures 2 est un jeu d'action fun, un peu bourrin et desservi par une réalisation technique moyenne. NC 2 n'utilise guère la puissance de la Dreamcast. Ce n'est pas un mauvais titre pour autant, mais Kalisto aurait pu faire mieux. Evitez de le prendre en version américaine et attendez la VF qui sera moins chère.

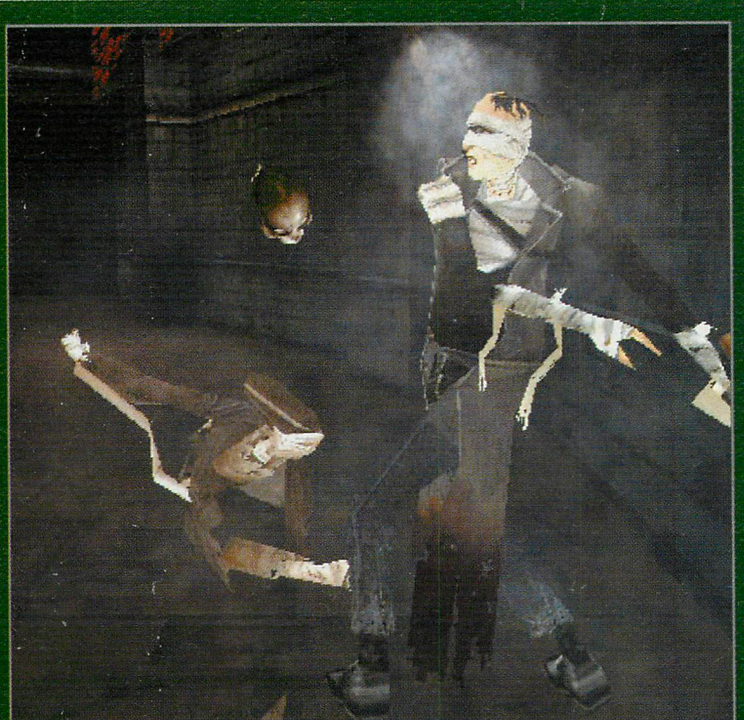
Seba



LES TENAILLES ET LES CLÉS VOUS OUVRIRONT BEAUCOUP DE PORTES.

THIS IS AN HORROR MOVIE !

Les scènes cinématographiques de Nightmare Creatures 2 mettent bien le joueur dans l'ambiance. Cette dernière est d'ailleurs fort bien retranscrite lorsque vous jouez. Décors glauques, couleurs ternes, design des monstres et atmosphère ambiante font que NC 2 est un soft qui, sans faire excessivement peur, est plaisant à jouer.



ON SE FEND LA GUEULE À COUPS DE HACHE

Lorsque la barre de vie d'un monstre descend à zéro, une inscription s'affiche à l'écran vous indiquant que vous pouvez achever votre adversaire avec une fatalité. Déclenchez la manipulation (X+A) et vous verrez Wallace s'exciter comme un dément sur son adversaire jusqu'à ce que mort s'ensuive. Comme il y a une fatalité différente pour chaque type de monstre et qu'il existe une vingtaine de créatures, on comprend que l'ami Wallace n'a pas fini de répandre tripes et boyaux.

12 Graphismes

Entre la pixellisation et le flou, les graphismes de Nightmare Creatures 2 ne tirent pas parti des capacités de la console. Le style du premier opus a été conservé. Il ne tient qu'à vous de voir si vous êtes d'accord ou non avec ce choix des développeurs.

15 Animation

Il n'y a, à priori, pas de ralentissements et Wallace répond bien. Si ses mouvements ne sont pas très décomposés, ils restent d'une certaine fluidité.

15 Son

Une bonne ambiance servie par des cris très réussis. En revanche, l'acteur qui s'exprime à travers Wallace n'a pas compris qu'il interprétait un personnage tourmenté et désorienté.

15 Jouabilité

De temps en temps, Wallace ne répond pas trop bien, excepté lors des phases de combat où la maniabilité est satisfaisante.

14 Intérêt

On avance, on trucide en long en large et en travers, on trouve des clés et des bonus, on ouvre des portes, on bat un boss et on recommence ; bref, le synopsis classique d'un jeu d'action ! On s'amuse bien quand même.

En Conclusion

Il est vraiment regrettable que ce Nightmare Creatures 2 soit desservi par des graphismes de qualité moyenne. On pourrait également reprocher au jeu sa linéarité, mais l'aventure reste plaisante, longue et difficile. Maintenant, l'acheter à prix fort en ricain, faut peut-être pas pousser. On attendra sagement la version européenne. Par contre une chose est certaine : le sang gicle de partout !

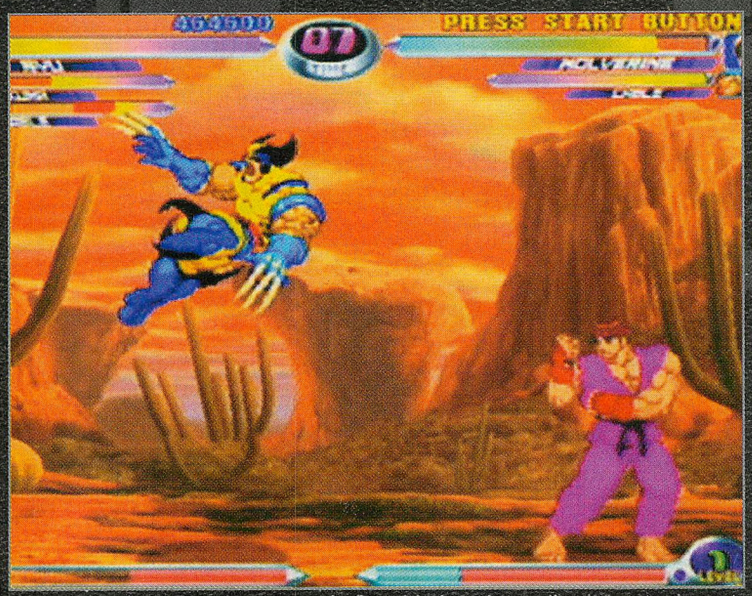
85%

Marvel vs Capcom 2

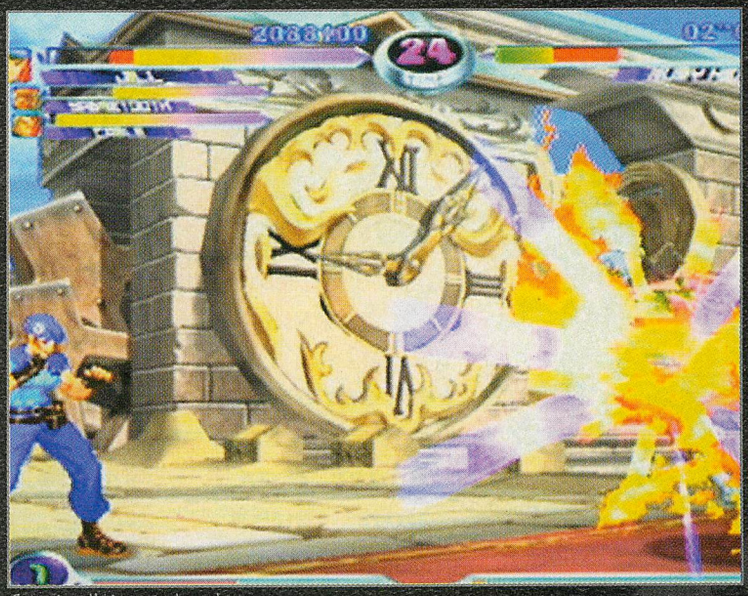
Heureuse surprise pour les possesseurs de Dreamcast françaises non switchées et amoureux de la 2D que cette sortie européenne de Marvel vs Capcom 2 ! L'un des meilleurs jeux de baston 2D de tous les temps va permettre aux fanas de la frite en sprite (coucou Joker !) de s'adonner à cet exutoire pendant tout l'été.

Fiche Technique

Editeur :	Virgin
Concepteur :	Capcom
Type :	Beat-them-up
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes et VS.COM
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	mi-juillet 2000



On retrouve bien dans les gestes de Serval la brutalité et l'agilité animales qui le caractérisent.


Certains l'aiment chaud...

Europe Ah, que ça fait plaisir de voir un excellent titre débarquer en version européenne peu de temps après sa sortie en territoire japonais ! Toujours aussi performant, Marvel vs Capcom 2 assène, comme je l'avais précisé dans mon dossier du numéro 13, un coup fatal au premier Marvel vs Capcom qui ne vaut désormais plus rien. Mais alors rien, nada, nib de nib, que dalle, zéro franc zéro centime, aux oubliettes !

LES RAISONS D'UN SUCCÈS

Eh oui, comment comparer un jeu qui vous propose des combats en 1 contre 1 avec un striker, face à un soft qui vous propose des combats en 3 contre 3 où les deux strikers sont également des combattants à part entière ? Est-il possible de s'amuser encore avec la quinzaine de warriors jouables du premier opus quand le nombre du second dépasse allégrement la cinquantaine ? Que peuvent faire des décors en 2D face à ceux en 3D de MvsC 2 ? De plus, les furies se sont métamorphosées et proposent désormais des effets de lumière éblouissants. Voilà, je vous ai résumé toutes les différences majeures entre les deux volets. Vous comprenez donc aisément que si vous êtes un tant soit peu fan de la 2D un peu «bourrin», il faudra se procurer Marvel vs Capcom 2 dès le jour de la sortie.

5 furies sur cette photo !

LE CHOIX LE PLUS SIMPLE

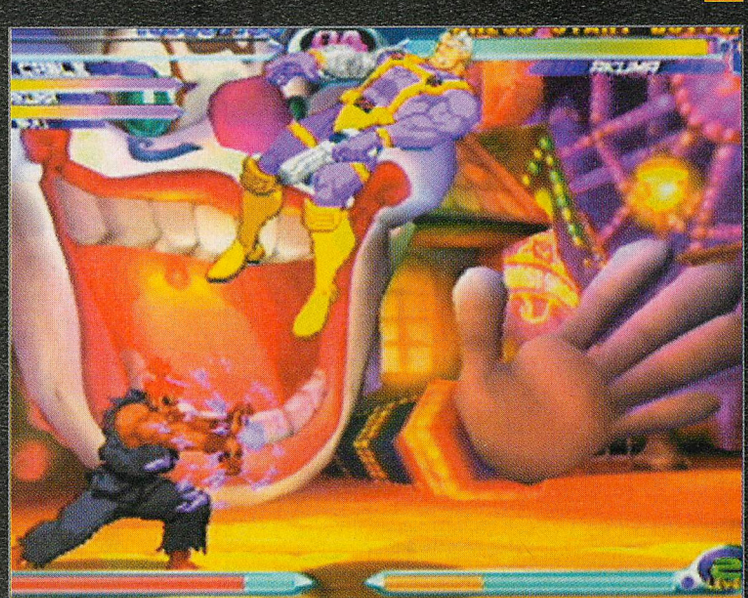
En effet, pour récupérer tous les persos cachés (24 au départ), vous deviez, sur la version japonaise, récupérer 3 types de points : les N, D ou V-Points. Une option, le Secret Factor, vous permettait d'acheter des nouveaux persos ou couleurs de costumes ; chacun de ces bonus ayant un coût soit en D, N et V-Points, soit seuls soit cumulés. La difficulté provenait du fait que l'on ne pouvait récupérer les N et les V-Points qu'en allant jouer sur borne d'arcade ou en réseau et UNIQUEMENT au Japon ! Si Gamefaqs n'avait pas sorti un fichier VM spécial, tous les acheteurs de la version jap' (moi y compris !) se seraient retrouvés dans l'embarras. Pour régler ce problème, Eidos a carrément supprimé la fonction Network. Ben, comment on récupère les V-Points alors, me direz-vous ? C'est très simple, il n'y a plus que des D-Points et comme dans la version japonaise, on les gagne en mode Story ou Versus. Alors, elle est pas belle la vie ?

ET À PART ÇA ?

Rien n'a changé dans le petit monde merveilleux de Capcom puisque à part les modifications pré-citées, le reste est strictement identique à la version japonaise. Le système de combat est resté le même, à savoir que vous choisissez trois combattants. Lors du combat, vous pouvez appeler à la rescousse l'un de vos deux compères. Son aide peut prendre trois formes différentes : intervenir pendant une seconde pour frapper l'adversaire ou vous redonner de la vie, prendre la place de votre combattant principal ou s'associer à ce dernier lors d'une furie pour faire encore plus de dégâts. Le fin du fin consiste d'ailleurs à faire une furie avec un perso, changer rapidement de personnage et faire une deuxième furie, puis enchaîner avec une troisième déclenchée par votre dernier combattant. Evidemment, il faut que le compteur de votre barre de puissance soit au moins à 3 et que vous ayez un timing irréprochable. Ce n'est pas simple et nécessite beaucoup d'entraînement, mais le résultat est grandiose.Les modes de jeu sont au nombre de 5 : Arcade, Versus, Training, Secret Factor, Score Attack.

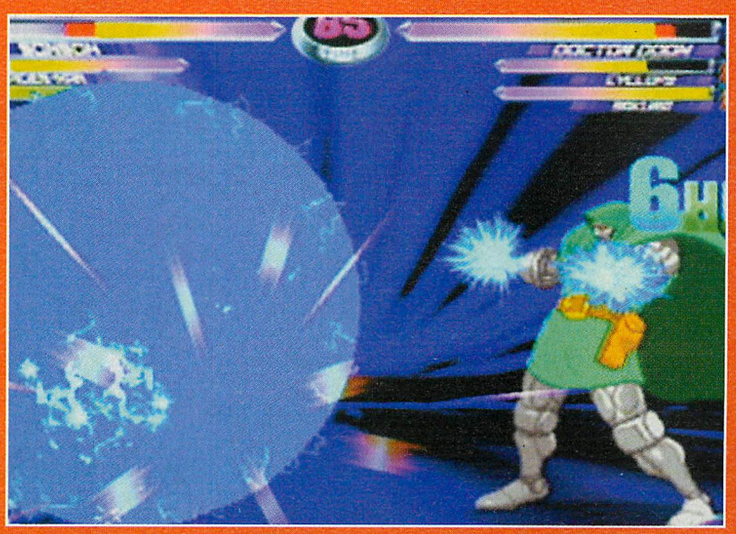
Encore un qui va voir le sol de trop près !

Le fin du fin consiste d'ailleurs à faire une furie avec un perso, changer rapidement de personnage et faire une deuxième furie, puis enchaîner avec une troisième déclenchée par votre dernier combattant. Evidemment, il faut que le compteur de votre barre de puissance soit au moins à 3 et que vous ayez un timing irréprochable. Ce n'est pas simple et nécessite beaucoup d'entraînement, mais le résultat est grandiose.


Tiens, va visiter les étoiles, toi !

X-FURIES AGENDA

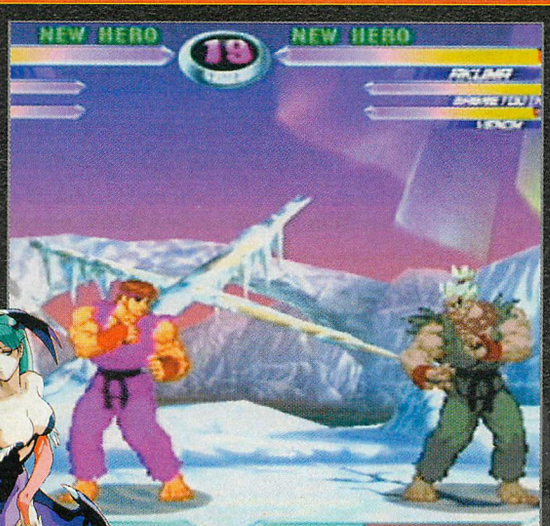
Comme le disait Neo Alex dans son test de KOF 99 Evolution, un jeu de combat sans thème sur les furies, ça n'existe pas ! Et il est clair que je ne le contredirai pas. Colorées, proposant des effets de lumière à outrance, impressionnantes visuellement et faisant bien mal, les furies sont le point vital de Marvel vs Capcom 2. Ne vous privez pas de les déclencher car elles assurent le spectacle !



Le jeu est rapide et certes bourrin, mais entre deux bons joueurs, la tactique sera de rigueur. Je sais, c'est rare dans un Capcom, mais c'est rafraîchissant. Par contre, la séquence de fin est toujours aussi nulle. En définitive, Marvel vs Capcom 2 est avec KOF 99 Evolution le meilleur jeu de baston en 2D qui soit. Si vous voulez passer un très bon été, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

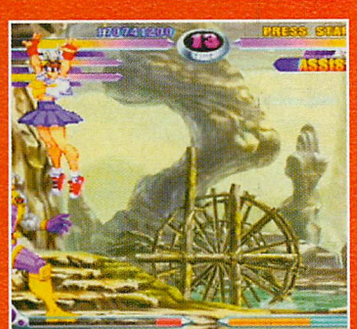
Seba

Grâce à ses pouvoirs psychiques, Cable crée un double intangible de lui-même pour attaquer en toute tranquilité.



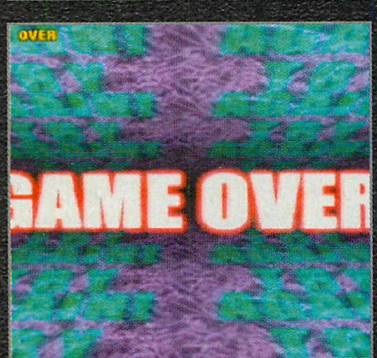
DUELS DE LÉGENDE

Si dans l'univers Capcom, c'est surtout l'incessante opposition entre Rye et Ken qui prédomine, celui de Marvel regorge de duels mythiques. Avec Marvel vs Capcom 2, vous pourrez rejouer ces affrontements titanesques et légendaires ou faire se chamailler l'un des couples les plus connus : Spider-Man contre Venom, Serval contre Dents de Sabre, Tornade contre Marrow, Gambit contre Malicia ou Ryu contre Akuma. Tout ou presque vous est permis et c'est un véritable plaisir de faire de tels matches !



LE PRÉ OÙ JE SUIS MORT

Les décors de fond de Marvel vs Capcom 2 sont animés en 3D. De plus, ils sont de toute beauté, contrastant ainsi avec ceux du premier. Evidemment, ceux de SoulCalibur et DOA2 sont supérieurs, mais on ne compare pas un jeu en 3D avec un jeu en 2D ! Sachez qu'avec ceux de KOF Evolution, les décors de MvsC 2 sont parmi les plus beaux jamais créés pour un jeu en 2D. En bref, les combattants vaincus ne pouvaient rêver mieux comme lieu de dernier repos.



THE END

Comme je vous l'expliquais, la fin du jeu est commune à toutes les équipes que vous pourriez créer. Vous voyez vos combattants prendre la pose, puis un globe rouge tournoyant descend et grossit jusqu'à envahir tout l'écran. Succède alors le générique de fin accompagné d'un slide-show. Enfin, le nombre de points que vous avez gagné apparaît à l'écran.

17 Graphismes

Tout simplement grandioses. On ne peut qu'applaudir.

18 Animation

Avec la possibilité de jouer en 60 Hz, le jeu est aussi rapide que la version japonaise, si ce n'est plus. Deux vitesses de turbo sont mises à votre disposition.

12 Son

Des musiques pas du tout adaptées au jeu, mais des bruitages d'une grande qualité.

17 Jouabilité

Impeccable, tel est le seul mot qui vous viendra à l'esprit. Evidemment, ce sont les triggers qui vont énormément souffrir, mais là je ne peux rien faire pour vous. Inutile de préciser qu'au stick d'arcade, c'est la panacée.

16 Intérêt

Certes, il y a peu de modes de jeu mais si vous jouez à 2, la durée de vie est alors quasi infinie. Bien sûr, il y a des doublons parmi les persos, mais il y a tellement de combattants disponibles que chacun y trouvera son compte. Le mode réseau a été supprimé et c'est une petite déception. En contrepartie, tous les persos et costumes cachés pourront être débloqués sans besoin d'un fichier VM trafiqué trouvable sur Internet indispensable pour la version japonaise !

En Conclusion

Si vous aimez les jeux de baston en 2D et que vous êtes l'heureux possesseur d'une Dreamcast européenne, alors Marvel vs Capcom 2 est fait pour vous. Bien sûr, il est moins tactique et plus bourrin que KOF Evolution, mais il présente l'avantage par rapport au soft de SNK d'être disponible en version européenne vers le 17 juillet.

95%

Magforce Racing

MagForce Racing est arrivé en version complète à la rédac' et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il n'a pas impressionné grand monde. Néanmoins, en attendant un véritable soft du calibre de WipEout, MagForce constituera un bon palliatif. Ce n'est pourtant qu'un jeu tout juste bon que les développeurs de VCC-Entertainment ont conçu. MagForce a au moins le mérite de venir compléter la ludothèque de la Dreamcast officielle dans un genre qui lui manquait cruellement (en attendant Star Wars Racer).

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Crave Entertainment
Concepteur :	VCCEntertainment
Type :	course futuriste
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Juillet 2000

TESTS

Pourquoi futuristes ? Parce que leur vitesse est très élevée (plus de 300 km/h en moyenne et la faculté d'utiliser des armes). N'oublions pas non plus le design avant-gardiste des vaisseaux assez ignobles pour le coup, mais nous y reviendront plus tard.

VOICI L'ÉCRAN QUI APPARAÎT QUAND VOUS REMPORTEZ TOUTES LES COURSES AVEC UN SEUL VÉHICULE.

Europe Avant toute chose, je tiens à remercier MHZ qui m'a gentiment prodigué d'utiles conseils. Après cet éloge, parlons du jeu proprement dit. Ceux qui attendaient un jeu de course futuriste vont certes être contents, mais l'excitation qu'ils ressentiront ne sera pas aussi enivrante que prévu. Explications.

HMM, ÇA SENT BON LE RÉCHAUFFÉ...

Comme je l'avais déjà signalé dans un Work In Progress il y a deux numéros de cela, MagForce Racing est la version Dreamcast de Killer Loop. Qu'est-ce que Killer Loop, me répondront les nouveaux lecteurs ? Facile, c'est un clone éhonté du WipEout de Psygnosis. A travers des circuits aux formes courbées, tire-bouchonnées et donc techniques, vous devrez battre vos adversaires dans des courses de bolides futuristes. Pourquoi futuristes ? Parce que leur vitesse est très élevée (plus de 300 km/h en moyenne et la faculté d'utiliser des armes). N'oublions pas non plus le design avant-gardiste des vaisseaux assez ignobles pour le coup, mais nous y reviendront plus tard. On retrouve donc des modes de jeu classiques : championnat, contre la montre, multi-joueur. Signalons dès maintenant que vous pourrez choisir entre le 50 et le 60 Hz.

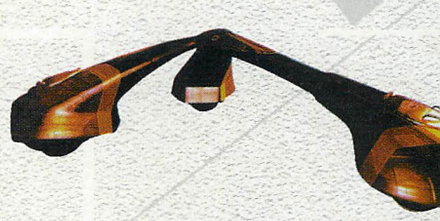
CE GENRE D'ENDROITS ABONDE DANS MAGFORCE RACING.

UN PETIT AIR DE F-ZERO...

Prêt au départ.

ENTREZ DANS L'ARÈNE

Bien évidemment, le mode championnat est le plus long. Au départ, vous avez le choix entre quatre vaisseaux aux performances franchement décevantes, il faut bien l'avouer. Cela se ressent à l'écran par une impression de vitesse mollassonne. Au début du championnat, seuls cinq tracés sont disponibles (Moscou, Mars, Hawaï, Himalaya, Osaka). Sachez qu'il vous faudra remporter toutes les courses avec le même vaisseau pour débloquer l'un des quatre bolides de deuxième catégorie ainsi que deux nouveaux circuits. En clair, gagner le championnat avec chacun des vaisseaux de base vous permet d'acquérir un nouveau véhicule. De même, si vous remportez toutes les courses avec l'une de ces nouvelles voitures, vous en gagnerez une, mais de troisième catégorie ainsi qu'un nouveau décor, et ainsi de suite. Evidemment, tous les véhicules que vous débloquerez seront supérieurs à



LE CARRÉ SIGNIFIE QUE VOUS AVEZ «LOCKÉ» L'ADVERSAIRE.

ON VA DÉCOLER !

La raison du plus fort est toujours la meilleure

Si vous vous contentez de miser uniquement sur la vitesse sans ramasser d'items, vous ne pourrez pas gagner. Sachez qu'en passant sur une boule violette, vous gagnez une arme. Petit conseil : ne l'utilisez pas et collectez trois autres boules. Vous gagnerez ainsi un turbo doté d'un bouclier qui éjecte vos ennemis derrière vous quand ces derniers sont touchés. Sans conteste la meilleure arme du jeu.

ceux que vous utilisez en cours de championnat.

Des défauts trop importants

Il faut attendre d'avoir gagné un véhicule de deuxième, voire de troisième catégorie pour que la vitesse soit satisfaisante. Mais même de cette manière, MagForce ne surpasse pas WipEout. Deuxième point noir : l'apparence des vaisseaux. El Tuco les surnomme rasoirs électriques, et l'on ne peut lui donner tort. Enfin, troisième et dernier problème : c'est le décor qui bouge et non l'espèce de chose rigide que vous êtes censé contrôler. Vous l'aurez compris, MagForce Racing n'est en définitive qu'un jeu moyen qui perdra beaucoup de son importance dès la sortie de SW Racer. Et dire que le WipEout Fusion de la Play2 semble prometteur...

Seba

Les pistes vertes augmentent votre vitesse (c'est vital) et les oranges rechargent votre bouclier.

16 Graphismes

Le point fort de MagForce Racing, ce sont les graphismes. Je parle des décors et des effets de lumière, bien évidemment ! Vous savez ce que je pense des vaisseaux... Les circuits sont bien pensés.

13 Animation

Il n'y a ni clipping ni ralentissements, mais l'impression de vitesse n'est réelle qu'à partir du moment où vous contrôlez un bon bolide. Enfin, le fait que ce soit le décor et non votre engin qui se déplace est impardonnable.

12 Son

De la techno (on copie le maître jusqu'au bout) qui n'atteint pas la qualité de celle proposée dans WipEout 2097 (entre autre). Les bruitages sont corrects, sans plus.

16 Jouabilité

Bien que la rigidité des vaisseaux soit agaçante et ne pardonne pas certaines erreurs, la jouabilité est plutôt bonne. Par contre, il y avait un petit bug sur deux-trois circuits qui vous faisait quelquefois tourner en rond dans certains tunnels, vous enlevant toutes chances de gagner ; espérons que cela sera corrigé dans la version commerciale.

12 Intérêt

Le soft ne propose pas assez de modes et l'action finit par lasser au bout d'un moment pour des raisons déjà évoquées. On attend avec impatience l'arrivée d'un Star Wars Racer en officiel.

En Conclusion

Les mordus de ce genre de jeu vont se ruer dessus, mais ils feraient mieux de réfréner leurs ardeurs et d'attendre une baisse du prix (qui a dit «occaze» ?)... Voire de ne pas le prendre du tout !

75%

TESTS

Aerowings 2

Et voilà, à peine quatre mois après la version japonaise, voici que débarque Aero Dancing F en Europe. Edité par Crave Entertainment (qui commence à devenir incontournable), Aero Dancing F, de son nouveau nom AeroWings 2 : Airstrike, pourrait bien faire de l'ombre au fameux Deadly Skies de Konami. Pour cela, il dispose d'un plus grand réalisme que son concurrent et d'un moteur 3D particulièrement performant. Paré au décollage ?

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Crave entertainment
Concepteur :	CRI
Type :	Simulation de vol
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	août 2000

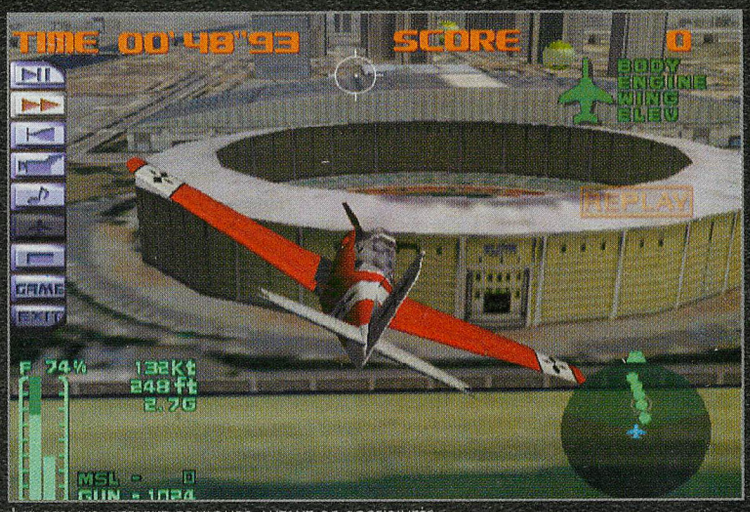
Si le moteur 3D ultra-performant est toujours là, c'est malheureusement aussi le cas pour les longs briefings soporifiques. Enfin, ne nous plaignons pas. L'avantage de ce titre par rapport à Deadly Skies, c'est qu'il joue à fond la carte de la simulation avec ses commandes complexes et son action en manque de rythme.

Et voilà, Seba va encore se prendre pour Tom Cruise avec son F-14 Tomcat !

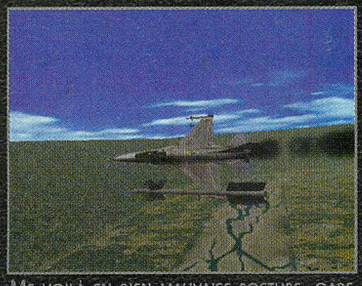
Europe Si vous êtes un fidèle lecteur de Dreamzone, vous devez savoir qu'AeroWings 2 a déjà fait l'objet d'un test dans le Dreamzone N°11 (sous le nom de «Aero Dancing F»). Il avait d'ailleurs été assez bien noté par Tuco (pour une fois plus accaparé par le manche que par les belles poitrines !). Normal, CRI ayant cette fois-ci pensé à ajouter des missions de combat. Pourtant, ce domaine étant depuis un moment squatté par Deadly Skies, il semblait raisonnable de penser que le challenge serait de taille pour AeroWings 2.

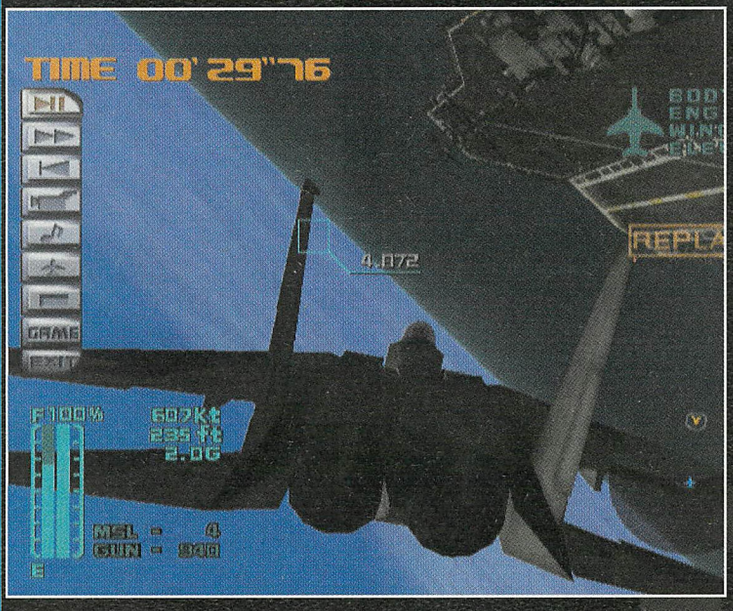
NON, TOU N'AS PAS CHANJÉ, TOU ES TOUJOURS...

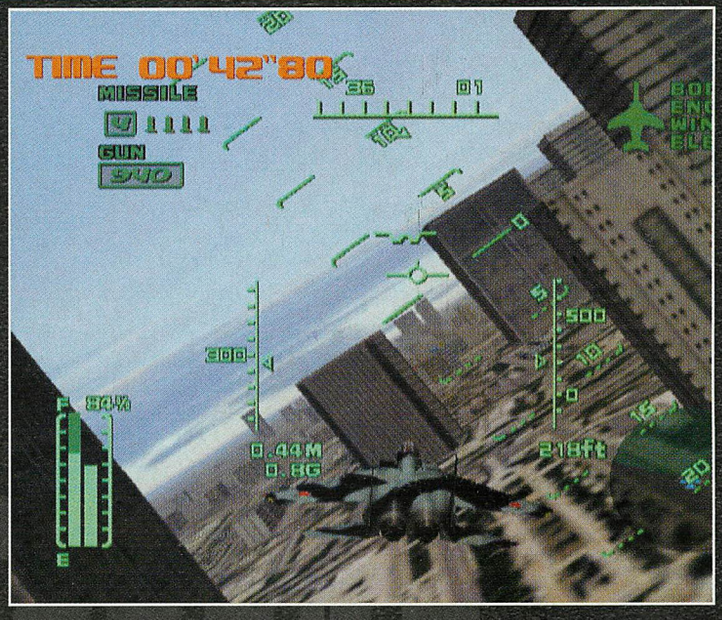
A la manière d'un Tuco en rut plongé dans la moiteur de l'été, le possesseur de Dreamcast n'aspire qu'à une seule chose : le 7ème ciel. Et pour ce faire, rien ne vaut un bon vieux manche à balai. Une mise en orbite, voilà tout simplement ce que vous propose AeroWings 2 ! Il a tout de même fallu que j'arrache le CD des mains moites de Seba pour pouvoir faire le test. Depuis, le pauvre boude dans son coin en attendant la sortie de Top Gun en DVD. Bon, passons. La première chose à savoir en ce qui concerne cette nouvelle simulation de vol, c'est qu'elle reprend tous les ingrédients du premier volet. Ainsi, on



Les replays offrent toujours autant de possibilités.


Me voilà en bien mauvaise posture. Gare à la chute !

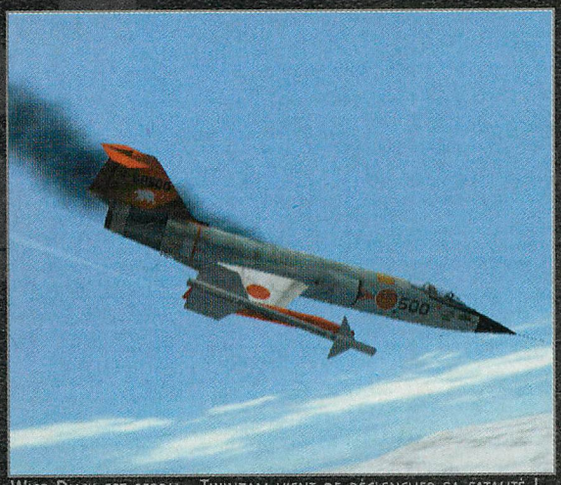




L'ART DU COMBAT/CANON

Pour devenir un as digne d'intégrer l'école Top Gun, il va falloir faire vos preuves lors de missions de combat qui représentent le plus gros plus de cette suite. Si le réalisme est de rigueur pour ces missions, il est regrettable que leur nombre soit aussi peu élevé. C'est dommage car dans ces conditions, il a bien du mal à faire le poids avec le Deadly Skies de Konami. Heureusement, les puristes pourront se consoler avec la possibilité de prendre les commandes de superbes appareils comme le F-16 (celui qui fût rendu célèbre dans le film Aigle de fer avec Louis Gosset Jr) ou le F-14 Tomcat (eh oui Seba, le même que dans Top Gun).

Comme dans le premier volet, vous pourrez choisir d'évoluer librement dans tous les niveaux que vous aurez débloqués.



Wise Duck est perdu : Twinzam vient de déclencher sa fatalité !

retrouve les missions acrobatiques seul ou en équipe, le mode deux joueurs en écran splitté et le mode replay avec ses nombreuses caméras.
Si le moteur 3D ultra-performant est toujours là, c'est malheureusement aussi le cas pour les longs briefings soporifiques. Enfin, ne nous plaignons pas. L'avantage de ce titre par rapport à Deadly Skies, c'est qu'il joue à fond la carte de la simulation avec ses commandes complexes et son action en manque de rythme.

GARÇON, LA SUITE !

Pour cette suite, les programmeurs de CRI ont intégré des missions de combat qui apportent incontestablement une bouffée d'air frais dans cet océan aérien aussi soporifique que les chansons de Céline Dion. Vous aurez ainsi l'occasion de vous frotter à la crème des pilotes dans des joutes aériennes dignes des meilleures séquences d'un Top Gun (désolé, mais on a pas fait mieux depuis !). Ces dernières demandent un maximum de précision car, contrairement à Deadly Skies, elles sont traitées de manière réaliste. Cela a bien sûr pour effet de diminuer grandement le fun d'un titre déjà assez austère. Il est donc à craindre que seuls les mordus de simulation de vol y trouvent leur compte. Moi, malgré un moteur 3D plutôt bon et une durée de vie qui assure, je préfère retourner jouer à Deadly Skies (je sais, je n'arrête pas de parler du titre de Konami !). En clair , AeroWings 2 est un jeu à essayer absolument pour éviter une grosse déception. A vous de voir !

Neo Alex

«Shoot-le Maverick, mais shoot-le !»

Une épreuve qui me fait beaucoup penser à celles d'un Pilot Wings sur Nintendo 64.

15 Graphismes

Les décors sont parfois un peu vides, mais vu la bonne fluidité de l'animation, ce phénomène se comprend. Les avions sont parfaitement modélisés et mettent le joueur dans l'ambiance. Du bon boulot !

16 Animation

Que demander de plus, si ce n'est une animation un poil (de Vincent ?) plus rapide ? Malheureusement, il faudra aussi compter avec quelques bugs d'affichage assez disgracieux. Sur ce point précis, Deadly Skies s'avère meilleur.

13 Son

Ouais, c'est pas fameux !
On pouvait espérer mieux d'une simulation comme celle-là. En conclusion, dans le domaine du son, AeroWings 2 n'est pas le Gran Turismo de la simulation de vol.

13 Jouabilité

C'est évident, si vous jouez comme un «manche» aux simulations de vol, vous allez en casser des pads ! La prise en main n'est pas des plus évidentes (tous les boutons servent, y compris la croix de direction) et certaines épreuves se révèlent d'une difficulté quasi-surhumaine.

14 Intérêt

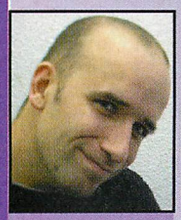
Les missions de combat ne sont pas assez nombreuses et les épreuves acrobatiques, bien qu'originales apparaissent répétitives. De plus, l'intérêt de cet AeroWings 2 s'avère plus que douteux pour un joueur possédant le premier volet.

En Conclusion

Ceux qui préfèrent l'action à la simulation opteront pour Deadly Skies. Les autres, ceux qui adorent se prendre la tête avec des commandes complexes et des missions ardues se régaleront avec cet AeroWings 2 : Airstrike.

82%

Fur Fighters



On ira pas jusqu'à croire que Bizarre Creations a retardé la sortie de MSR pour qu'il ne fasse pas concurrence à Fur Fighters. Mais il y a certainement des associations qu'il vaut mieux ne pas mettre en évidence. Attendu comme le Messie du jeu de plate-forme avant qu'un certain Rayman 2 ne vienne complètement changer la donne, Fur Fighters pourrait rejoindre l'éventail des personnages qu'il met en scène sous la modélisation d'un Dindon. Le problème c'est que la farce n'est pas drôle, le jeu peu intéressant et les joueurs qui l'attendaient avec impatience forcément déçus.

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Bizarre Creations
Type :	Plate-forme
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	juillet 2000

TESTS

La confusion peut être complète avec NBA Jam.

«Il faut vraiment être un mordu, un fondu, voire un drogué des jeux de plate-forme pour trouver un quelconque intérêt à ce titre de Bizarre Creations. (Il y a vraiment de quoi se poser des questions sur les motivations profondes d'un concepteur lorsqu'il présente un projet comme Fur Fighters.»

Il y a vraiment un décalage entre les niveaux que vous traversez au départ et ceux dans lesquels vous pouvez évoluer par la suite.

La neige, une fois n'est pas coutume, a bénéficié d'une attention particulière de la part des développeurs.

Europe Voici venu le temps des rires et des chants, des animaux gentils, oui c'est un paradis. Cela aurait pu être la chanson générique de Fur Fighters. L'histoire est basique et ne risque pas de provoquer de crampe de cerveau, même au moins rapide d'entre nous. Vigo, le vil, le sale, le tyrannique, ne s'est toujours pas remis de son écrasante défaite et n'a plus qu'une idée en tête : se venger. Mais contre qui ? contre vous, pardi. Vous, habitant du village de Furball ou du moins ce qu'il en reste. En effet, le salopard a enlevé tout le monde, sauf six petites bébêtes qui résistent toujours et encore face à l'envahisseur. Vous les aficionados de Trente millions d'amis, vous pouvez choisir entre six personnages différents qui ne seront pas de trop pour libérer vos amis en captivité et enfin botter les fesses de ce satané Vigo. Il y a Roofus, le meilleur ami de l'homme, Juliette, la chatte sur un toit brûlant, Bungalow le Kangourou, Tweekle dragon, Rico le pingouin et Chang l'écureuil. Chacune avec des caractéristiques propres qui sont indispensables pour terminer chaque niveau. Vous pouvez changer de personnage en cours de jeu et il vous faudra ramasser tout un tas d'objets pour que votre parcours soit efficace.

Bungalow, ou le remake d'un chien dans un jeu de quilles.

Une machine infernale qui vous posera bien des problèmes.

Juliette, la chatte tigrée, ne s'en laisse pas compter.

Cerné par les miradors, il n'est pas rare de se prendre un missile en pleine figure.

fort conséquent a été fait sur la jouabilité, que neni, que neni, vous aurez la désagréable surprise de vous rendre compte que ce n'est pas le stick analogique qui vous permet de mouvoir les différents persos, mais les boutons de couleur. On en reste pantois, c'est à croire que les gens de Bizarre Créations ont pris pour leur compte l'adage : Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué. La prise en main est alors résolument fastidieuse. Le seul petit bémol qui surnage sur les flots de notre déception, c'est un mode quatre joueurs qui permettra aux moins pointilleux d'entre vous de vous amuser. Pour les autres, vous procurer Rayman 2 devient plus qu'urgent.

El Tuco

Après Taram et le chaudron magique, Chang et le chaudron magique.

Une réalisation très approximative

Inutile d'aller plus loin ou de faire durer un suspense somme toute relatif. On est à des années lumière de Rayman 2. Quelle est la cible, l'intérêt du jeu et d'autres considérations restent un mystère pour nous aussi épais qu'une cuisse d'éléphant boulimique. Les voies des éditeurs sont impénétrables). Graphiquement, c'est tout juste potable, dans la mesure où les décors ne sont pas moches mais vides. Les détails ne sont pas ratés mais absents. Du coup le fait qu'il n'y ait pratiquement pas de bugs d'affichage ne constitue pas une immense performance. En ce qui concerne l'animation, on ne peut pas dire que ce soit le nirvana. Les ralentissements son peu nombreux, mais la vitesse d'animation est dérisoire, ce qui est bien dommage. Cela laisse supposer qu'un ef-

Après le canard laqué, les canards qui nagent.

15 Graphismes

Un seul mot : Bof. C'est ni beau, ni moche, c'est pale, inodore et sans saveur. Aucune finesse, pas beaucoup de détails et un lens flare inexistant.

14 Animation

Un seul mot : Bof. Il n'y a pas beaucoup de ralentissements, mais cela n'implique pas une vitesse d'animation exemplaire, bien au contraire. C'est moyen et au fur et à mesure que l'on avance, on finit par franchement déchanter.

14 Son

Un seul mot : Bof. On ne peut pas vraiment dire que c'est la performance du jeu. On est assez dubitatif et les différents effets sonores ne rehaussent pas le niveau, bien au contraire.

10 Jouabilité

La prise en main est assez difficile dans la mesure où les programmeurs ont voulu faire original en proposant de faire avancer les différents persos sans le stick analogique. En voulant faire original sur ce point bien précis, ils n'ont fait que compliquer les choses.

12 Intérêt

A part peut-être les fous furieux des jeux de plate-forme qui veulent absolument tout avoir, Fur Fighters ne présente pas beaucoup d'intérêt. A part le jeu à quatre (et encore), et la durée de vie un peu plus longue, les possesseurs de Rayman 2 ne se poseront pas la question ne serait-ce qu'une seconde.

En Conclusion

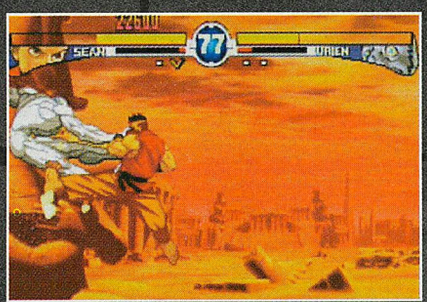
Un seul mot : Bof.

66%

Street Fighter 3
Double Impact

Pfuiii, pas moins de six mois se sont écoulés depuis la sortie japonaise de ce Street Fighter. A l'époque, le jeu m'avait plu mais sans plus, malheureusement Hugo (comment ça va, garçon ?) ayant hérité du soft et les avis de la rédac n'ayant pas encore été inventés, il était impossible de faire entendre la voix des autres testeurs. Aujourd'hui c'est chose faite et si les aficionados du Street se rabattront sur ce jeu, l'Alpha 3 étant encore indisponible, ils doivent d'ores et déjà savoir que le Third Strike explose ce Double Impact.

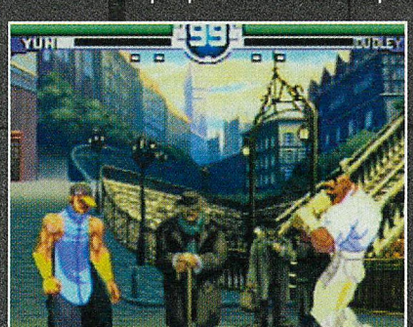
Europe Eh oui, le Third Strike, au moment où j'écris ces lignes, est sorti hier en import et franchement, il est meilleur. Pas seulement à cause des coups supplémentaires, mais par son charisme, supérieur à celui de son aîné. Mais faisons fi de ce jeu, Shingo vous a mitonné un test aux petits oignons ; je n'empiéterai pas sur ses plates-bandes.



SEAN, UN DOUBLON DE PLUS MAIS UN DOUBLON EFFICACE !

DEUX POUR LE PRIX D'UN

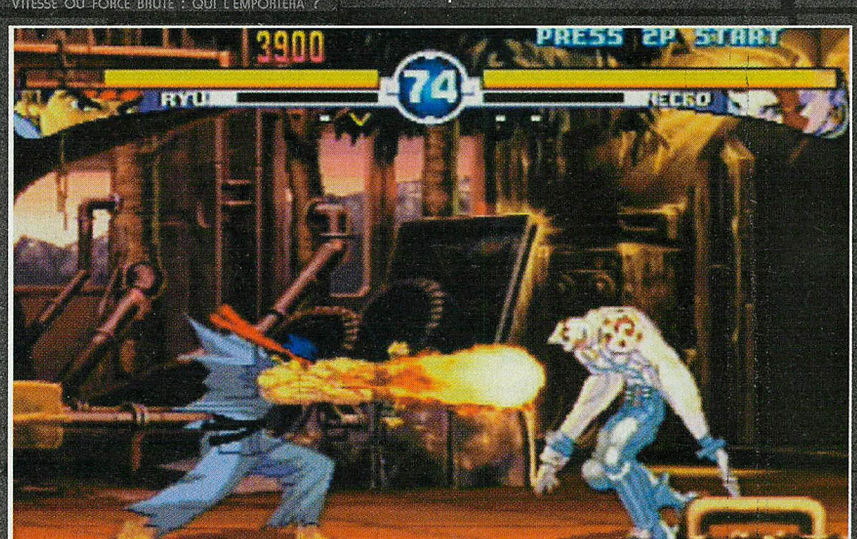
Virgin a respecté la version japonaise. Un peu trop, pourrait-on dire car le contenu est strictement identique et ne propose aucune nouveauté. Certes, ce n'est pas le but de la localisation, donc on s'arrête là. Ce Street Fighter 3 W Impact propose sur un seul GD-Rom les deux premières versions du titre : le Street 3 et le Street 3 Double Impact. Les différences qui s'instaurent entre les deux volets sont assez minimes : le Street 1 ne propose pas de provoc, moins d'animation, une seule furie par perso et a moins de persos (même si on peut débloquer des combattants cachés assez facilement). L'autre Street (celui que nous allons tester en détail) est plus rapide, intègre parmi les combattants de base tous ceux qui étaient cachés dans le premier opus. De plus, chaque warrior a bénéficié d'au moins deux coups supplémentaires. L'animation est plus détaillée, les persos font des mimiques de provocations (dont certaines peuvent être utilisées en tant que coups) et peuvent cumuler jusqu'à trois furies (celles de Ryu étant particulièrement vicieuse).



VITESSE OU FORCE BRUTE : QUI L'EMPORTERA ?

BON ALORS, IL VAUT QUOI CE JEU ?

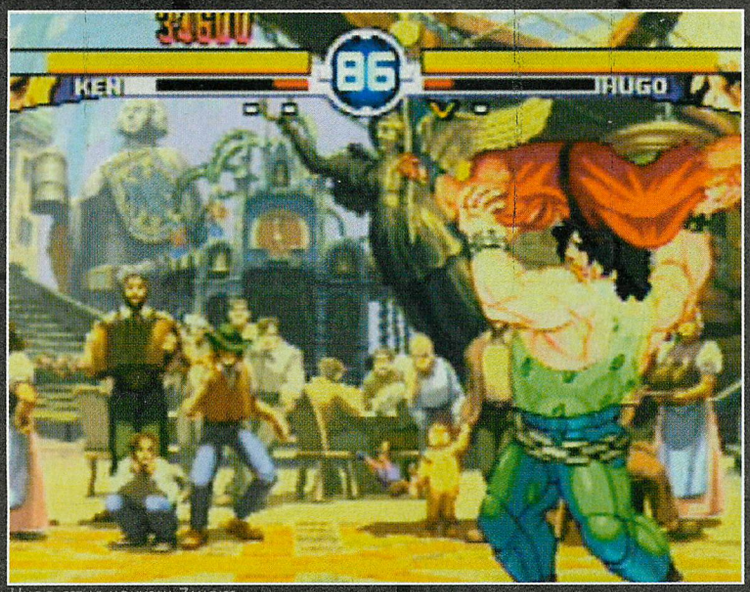
Ben il est bien, faut pas exagérer ; mais il est vraiment trop limité. Je m'explique. Tout d'abord, les modes proposés sont classiques et peu nombreux puisque l'on retrouve l'Arcade (ou Story), Versus, Entraînement et Blocking Attack ; ce dernier mode vous demandant de renvoyer des ballons lancés par votre adversaire. Bien évidemment, les



RYU ET SON CÉLÈBRE HA-DO-KEN.

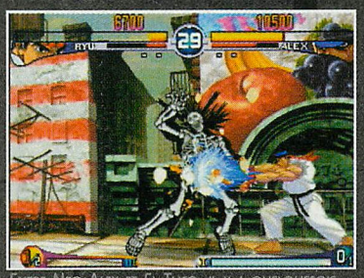
Fiche Technique

Editeur :	Virgin
Concepteur :	Capcom
Type :	baston
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	été 2000

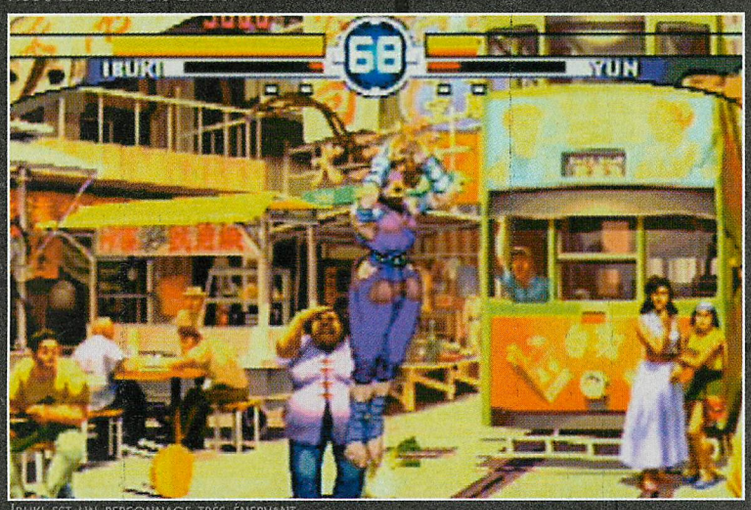


Hugo est le nouveau Zangief.

Une attaque à la Mister Fantastic !



Entre Neo Alex et El Tuco, il y a quelquefois de l'électricité dans l'air !



Ibuki est un personnage très énervant.

combos sont présents, mais on apprécie particulièrement le nouveau système de contre : le Guard Impact. Il consiste à appuyer vers l'avant quand quelqu'un vous assène un coup haut ou médium. Si vous réussissez la manip', l'attaque échoue et vous pouvez contre-attaquer en toute quiétude. Appuyez sur Bas si le coup est bas et sur avant lorsque le coup est aérien. Il est d'ailleurs intéressant de constater que l'on ne peut pas parer lorsque l'on est en l'air excepté par cette méthode.

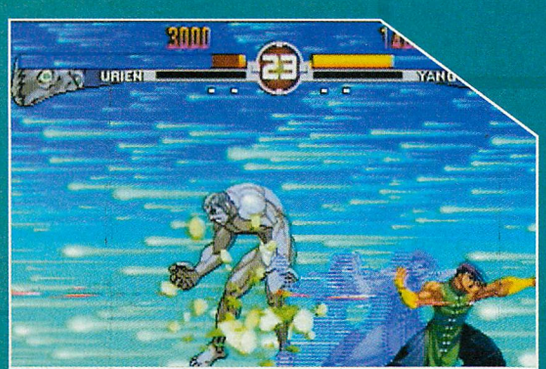
Les raisons d'une déception

Malheureusement, tout n'est pas rose pour ce Street. Il n'y a qu'une quinzaine de combattants dont 6 doublons (Ryu, Ken, Akuma, Sean ; Yun et Yang). Certains persos ne sont absolument pas charismatiques (Oro, Necro) et le boss de fin est ridicule avec son allure de culturiste (Urien). Entre les clones et les ratés, difficile de trouver son bonheur. Heureusement qu'Ibuki, Hugo et Elena sont là ! La durée de vie est faible et même à deux joueurs, on se surprend à toujours utiliser les mêmes persos. Un bon jeu certes, mais pas exceptionnel et qui ne vaudra rien quand le Third Strike sortira.

Seba

La fureur de vaincre

Que serait un Street nouvelle génération sans ces fameuses furies ? Prenant naissance dans le Super Street Fighter 2 X Turbo sur 3DO, elles n'ont cessé de croître et désormais, elles illuminent l'écran d'effets de lumière fort sympathiques ! Celles de ce jeu ont la pêche et retirent beaucoup de vie à l'adversaire.



17 Graphismes

Bien que ceux du 3 soient supérieurs, il est difficile de ne pas apprécier la beauté des graphismes de ce jeu. Ils sont colorés et fins. Dommage cependant que des éléments mouvants en 3D comme dans Marvel vs Capcom 2 n'aient pas été intégrés.

17 Animation

Un point de moins que la note d'Hugo car celle du Third Strike lui est supérieure. Vous pourrez jouer en 60 Hz. Il est intéressant de noter que le Third Strike passe directement en 60 Hz sur une console française switchée alors que ce n'était pas le cas pour le Second Impact. Merci à Virgin d'avoir donc intégré un mode 60 Hz. De plus, vous avez plusieurs niveaux de turbo.

17 Son

Les musiques sont d'assez bonne facture et les cris des combattants fort réussis. En résumé : une section son de qualité.

17 Jouabilité

Y'a pas de problème, la jouabilité est particulièrement réussie. Les combos, furies et contres s'enchaînent sans problème, même si la croix de direction est un peu rêche. J'estime que la jouabilité des jeux Capcom et SNK est la meilleure, mais cela n'engage que moi.

14 Intérêt

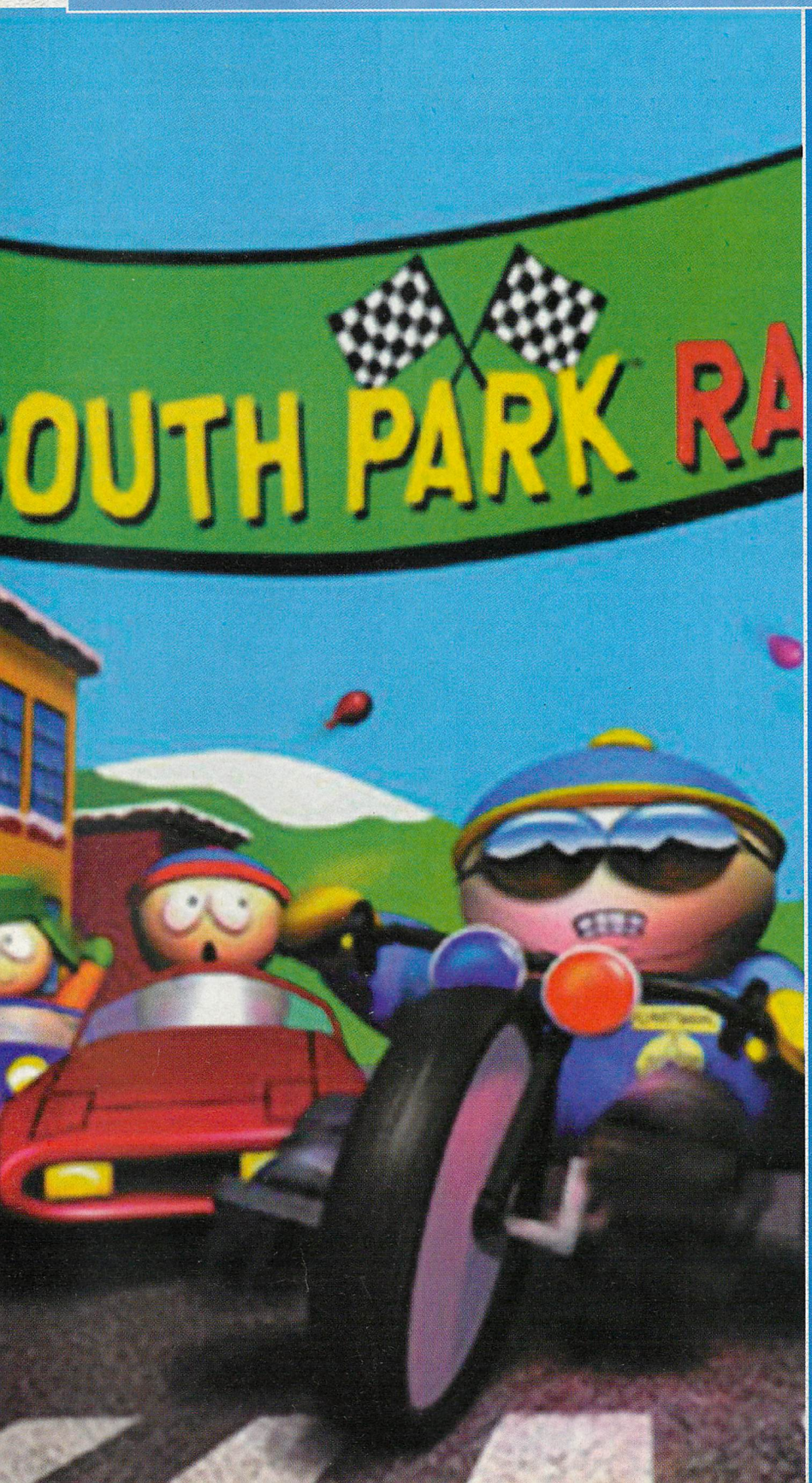
Peu de modes de jeu, pas assez de combattants, on comprend donc aisément que la durée de vie de ce Street soit faible. Vous avez tout intérêt à trouver un partenaire. Et encore, vous risquez de vous en lasser bien vite.

En Conclusion

Street Fighter 3 Double Impact est un bon jeu de combat où pour une fois, il faudra jouer tactique et éviter de se ruer à l'avant toutes griffes dehors pour éviter une correction. Néanmoins, certains d'entre vous attendront peut-être la sortie de Street Fighter Zero 3, plus complet, encore plus technique et proposant plus de persos.

85%

South Park Rally



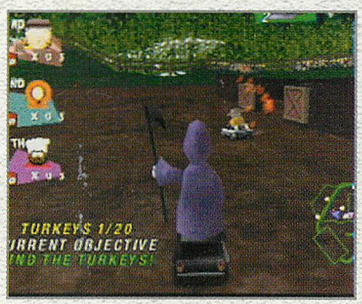
Ca faisait bien longtemps que nous n'avions plus de nouvelles de South Park Rally. Le bougre s'est enfin décidé à nous rendre visite sous la forme d'une version presque définitive. Si le jeu ravira sans nul doute les amateurs du dessin animé, il ne surpasse pas Wacky Races, et encore moins Re-Volt. Décidément, LE Mario Kart-like de la console n'est pas encore né...

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Tartalus
Type :	course
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	juillet 2000

On retrouve l'univers particulier de la série.

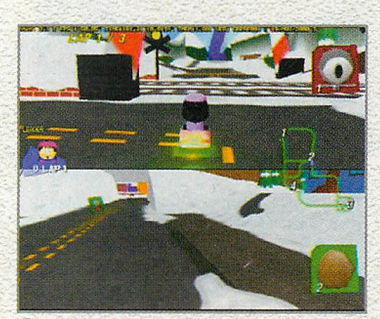


La Mort n'est pas très rapide.

Europe Je dois vous avouer que j'ai pris bien plus de plaisir à jouer à South Park Rally plutôt qu'à Chef's Luv Shack. En effet, comment comparer un non-jeu à un soft de course ? Il suffit bien souvent d'un bon principe pour qu'un jeu soit ou non intéressant. Sans égaler les maîtres du genre (Mario Kart, Crash Team Racing), SP Rally est divertissant, bien que comportant plusieurs points faibles.

UN PRINCIPE ENFANTIN...

qquatre modes de jeu vous sont proposés. Il s'agit des modes arcade, multijoueur, mini-championnat et championnat. On va parler vite fait des deux premiers modes car l'Arcade consiste en fait à disputer une course simple et le multijoueur est très classique. Vous réunissez de 1 à 3 de vos potes, et c'est parti pour un duel où le meilleur gagnera. Intéressons-nous plutôt aux deux championnats. Le mini ne prend en compte que la vitesse et votre dextérité au volant puisque à part les turbos, aucune arme n'y est autorisée. En ce qui concerne le vrai championnat, on retrouve les armes habituelles dans tous les jeux de ce genre. Sachez que la plupart de ces items provoquent des effets assez loufoques. Sinon, SP Rally apporte une réelle innovation. En effet, il ne vous suffit plus de boucler 3 tours de piste en arrivant prem's pour être déclaré vainqueur. Non, non, non. Sur chaque tracé se trouvent 4 grands panneaux posés sur le sol et numérotés de 1 à 4. Pour vaincre, il vous faudra boucler 3 tours de piste tout en passant sur chaque panneau à chaque tour. Le premier qui réussit cette performance est déclaré vainqueur. Cette règle vaut pour le mini-championnat. Pour le vrai championnat (je sais, je me répète), il y aura des objectifs différents pour chaque épreuve. Ainsi, trouver un arc et arroser de flèches tous vos adversaires ou trouver un antidote, une clé ou des slips ne seront qu'une partie des tâches qu'il vous sera demandé d'accomplir.


On peut jouer jusqu'à 4 dans South Park Rally.

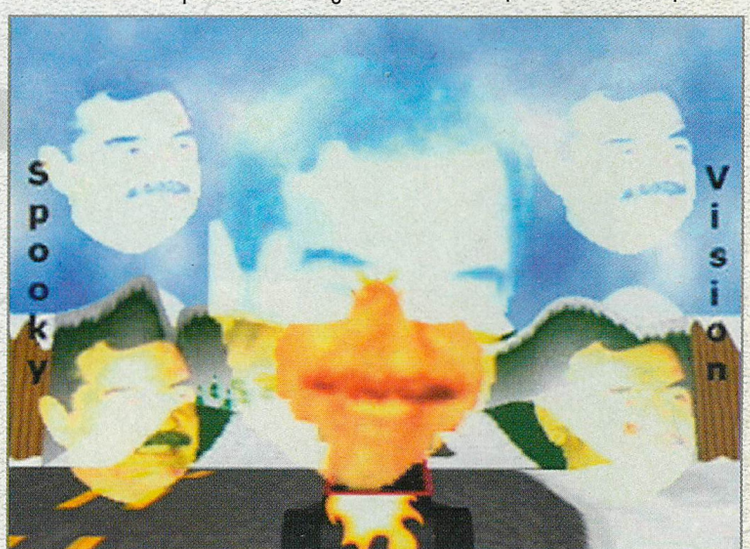
... MAIS UN JEU QUI L'EST MOINS

En effet, le jeu n'est pas simple. Il faut savoir que très peu de tracés sont linéaires et que beaucoup d'entre eux proposent une belle arborescence de routes. Le problème, c'est que cer-

«En effet, le jeu n'est pas simple. Il faut savoir que très peu de tracés sont linéaires et que beaucoup d'entre eux proposent une belle arborescence de routes. Le problème, c'est que certaines de ces pistes ne sont pas visibles au premier coup d'œil. Le temps que vous fassiez une marche arrière, c'est tous vos concurrents qui vous passent devant. Malgré tout, ce n'est guère un gros défaut puisqu'il vous suffit de mémoriser les endroits où se trouvent les raccourcis intéressants.»

Hmm, une voie ferrée... Y aura-t-il où non un train ?

Le totem au dessus de votre tête vous protège contre toutes les attaques.



L'attaque de Saddam Hussein sert à éblouir.

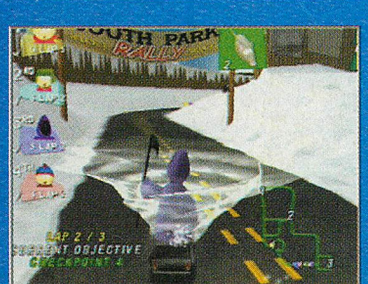
taines de ces pistes ne sont pas visibles au premier coup d'œil. Le temps que vous fassiez une marche arrière, c'est tous vos concurrents qui vous passent devant. Malgré tout, ce n'est guère un gros défaut puisqu'il vous suffit de mémoriser les endroits où se trouvent les raccourcis intéressants.Sinon, la maniabilité est plutôt pas mal, même si certains véhicules ont du mal à déraper efficacement. L'effet des items varie du minable au bon en passant par le moyen. Enfin, le style graphique et le manque de modes pourront en rebuter quelques-uns. A réserver prioritairement aux passionnés de la série.

Seba

On peut jouer jusqu'à 4 dans South Park Rally.

SOUTH PARK WORLD

Epurés, délavés, simplistes, les graphismes de SP Rally ne mettent guère les capacités visuelles de la Dreamcast en valeur. Pourtant, on ne peut rien reprocher aux développeurs de Tantalus car la série est dessinée exactement de cette manière. C'est plus de 10 lieux différents que vous visiterez dans ce South Park Rally.



8 Graphismes

Beurk, c'est pas beau. Je sais bien que c'est le style graphique de la série qui veut ça, mais il n'empêche que c'est vraiment très moche. Heureusement que certains effets de lumière valent le coup (ex : stage Volcano). On aime ou on déteste.

16 Animation

Certaines voitures sont de véritables petits bolides ! On retrouve les mimiques habituelles. Il y a un mode 60 Hz et l'animation est très correcte.

10 Son

Vous connaissez la série, je pense qu'il n'y a pas besoin d'autres commentaires... Pardon, vous avez dit mauvais goût et vulgarité ?

16 Jouabilité

Pas de problèmes apparents, si ce n'est quelques difficultés à déraper correctement dans certains virages. La configuration originelle du pad est bien pensée.

13 Intérêt

A cause de son apparence et du manque de modes de jeu, South Park Rally ne rencontrera pas le succès qu'il aurait pu mériter.

En Conclusion

Bien que ce soft soit réservé aux fanas de South Park (et Dieu sait qu'ils s'en donneront à cœur joie), SP Rally est un bon petit jeu de courses. Il est largement moins beau que Wacky Races, mais il est plus facile et ne dégoûtera pas ceux qui s'y essaient à cause d'une éventuelle trop grande difficulté. Dommage cependant que les graphismes ne suivent pas.

78%

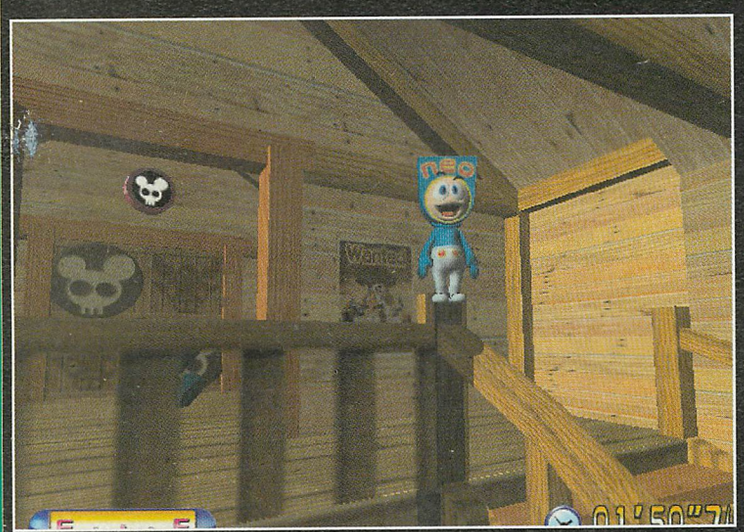
Super Magnetic Neo

Vous êtes nombreux à vous plaindre du nombre anormalement peu élevé de jeux de plate-forme. C'est vrai qu'à part Sonic Adventure et Rayman 2, il n'y a pas grand-chose. C'est à se demander si les fans du genre ne feraient pas mieux de retourner jouer sur Nintendo 64. Enfin, Crave Entertainment a la bonne idée d'éditer en France le sympathique Super Magnetic Niu Niu (un sacré nom !). Si ce dernier ne brille pas par sa jouabilité, il tire en revanche son épingle du jeu grâce à quelques originalités et des graphismes colorés tout plein. Si vous avez terminé à 100% les deux bijoux cités précédemment, ce nouveau titre pourrait vous intéresser...

Fiche Technique

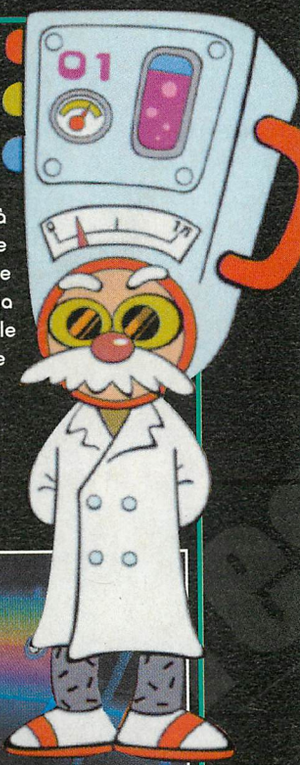
Editeur :	Crave Entertainment
Concepteur :	Genki
Type :	plate-forme
Nb de joueurs :	1
VMI :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo

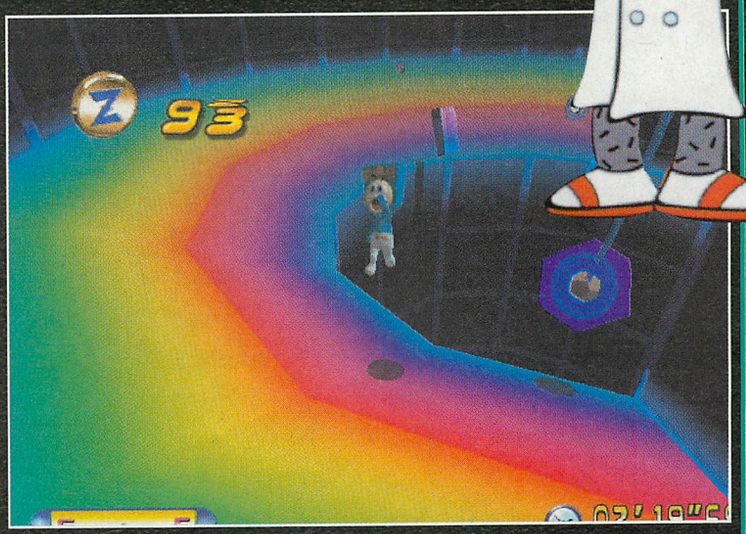
TESTS



VOYAGE, VOYAGE...

Si vous êtes un fan des productions Nintendo ou des jeux éducatifs (y'a pas de honte à ça !), vous trouverez Super Magnetic Neo superbe. Les couleurs explosent à l'écran tel un Tuco fêtant l'arrivée de l'été en compagnie de Vincent, les paysages somptueux se suivent sans se ressembler (ils sont aussi variés que les techniques ninja de l'ami Seba !) et les ennemis rivalisent dans le ridicule (un peu comme Vincent lorsqu'il nous annonce la sortie prochaine de Virtua Fighter 3 sur Dreamcast). Le visuel est vraiment le point fort de ce jeu.





Europe Si vous êtes vraiment un fanatique de la plate-forme, vous avez certainement lu mon intro avec intérêt. Je vous comprends, les jeux de ce type étant particulièrement rares en ce moment sur console. Cette fois-ci, ce n'est pas Sega ou Ubi Soft qui se sont essayés à ce difficile exercice, mais la petite société Genki. Comment, vous ne connaissez pas Genki ? Ah, heureusement, Neo Alex est là avec ses cours de rattrapage. Dans l'équipe de Genki, on trouve une douzaine de programmeurs talentueux qui avaient réalisé l'un des meilleurs jeux de la défunte 3DO avec le percutant Burning Soldier. Ce shoot'em up en 3D précalculée montrait déjà grâce à ces superbes cinématiques et son incroyable ambiance sonore, toutes les capacités de Genki. Ils ont ensuite fait partie des premiers studios de développement sur PlayStation avec leur Doom-like Kileak The Blood. Comme quoi, tous les chemins mènent à Rome.

QUAND ON EST UNE PILE ÉLECTRIQUE, L'EAU, C'EST MORTEL !

QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

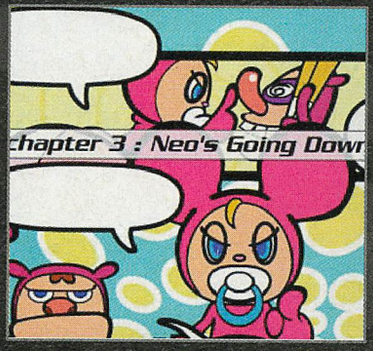
Les choses n'ont pas vraiment évolué depuis la version japonaise testée par notre courageux Joker (à qui je passe un grand bonjour !). Si les textes sont désormais accessibles aux joueurs occidentaux, on retrouve les mêmes défauts. Le principal étant malheureusement la prise en main du brave petit Neo (aucun lien de famille avec votre fidèle testeur). ce dernier, à cause d'un inertie bien trop grande dans ses mouvements, peut se targuer d'être l'un des personnages les plus énervants de toute l'histoire des jeux vidéo. C'est vraiment dommage car techniquement, Super Magnetic Neo est magnifique. Les graphismes détaillés et colorés plairont aux plus jeunes et l'animation ne souffre pas de gros défauts. C'est d'ailleurs ce qui poussera le joueur à aller plus loin dans l'aventure. La difficulté n'est pas insurmontable, mais les

Si vous êtes vraiment un fanatique de la plate-forme, vous avez certainement lu mon intro avec intérêt. Je vous comprends, les jeux de ce type étant particulièrement rares en ce moment sur console. Cette fois-ci, ce n'est pas Sega ou Ubi Soft qui se sont essayés à ce difficile exercice, mais la petite société Genki. Comment, vous ne connaissez pas Genki ?

ALORS, NEON UN P'TIT COUP D'FROID !

UN MAGNÉTISME ANIMAL

Le petit Neo n'est pas un personnage comme les autres. Ainsi, il dispose (à la manière du Magneto des X-Men) de pouvoirs sur le magnétisme. Il est capable d'attirer des objets à lui (bien utile pour franchir certains précipices) ou de repousser ses ennemis (la seule vraie méthode pour les éliminer). Ces talents s'accompagnent de petits effets spéciaux bien sympa. Malheureusement, cela ne rend pas Neo plus maniable et vous risquez bien souvent de vous acharner pendant dix minutes sur un passage à la c...



UN COMIC EST NÉ

Pour les amateurs de choses inutiles, sachez que vous pouvez trouver de jolies vidéos de Super Magnetic Neo sur le Net. Ainsi, en allant vous balader sur le site d'IGN ou le site de Crave Entertainment, vous pourrez dégoter de petits dessins animés Flash sur ce personnage sympathique. En voici d'ailleurs quelques images sous forme de B.D. Maintenant, ne venez pas vous plaindre en me demandant à quoi ça sert. C'est à vous de juger !

Au secours, je suis poursuivi par un Mickey enflammé !

Cours, Neo, cours !

UNE PILE MOTORISÉE

Notre brave Neo est une petite créature très astucieuse (un peu comme moi, quoi !). Ainsi, il est capable d'utiliser plusieurs moyens de locomotion au cours de l'aventure, ce qui donne lieu à quelques séquences dans la lignée d'un Donkey Kong 64 ou d'un Crash Bandicoot. Rassurez-vous, la prise en main reste suffisamment bonne pour éviter d'éventuelles crises de nerfs aux joueurs maladroits. Une attention que l'on appréciera à sa juste valeur...

petits problèmes de prise en main risquent d'en rebuter plus d'un.

J'ACHÈTE OU J'ACHÈTE PAS

Vous l'aurez compris, il est bien difficile d'avoir un avis tranché sur un titre de ce type. D'un côté, on est tenté de dire qu'il est sympathique grâce à sa bonne durée de vie et ses graphismes réussis. Et de l'autre, on ne peut passer sous silence sa maniabilité précaire et son action répétitive. Difficile de jeter la pierre à Crave Entertainment sur ce coup-là, ils ont simplement décidé d'éditer un titre qui semblait posséder un certain potentiel à leurs yeux. Il est en revanche regrettable que leurs équipes internes n'aient pas choisi de revoir la jouabilité pour la sortie européenne. En clair, n'achetez ce Super Magnetic Neo que si vous avez déjà fait le tour de Rayman 2 et Sonic Adventure, sinon, vous risqueriez de passer à côté de deux jeux de plate-forme que le titre de Genki n'égale pas. Un conseil, jetez-vous plutôt sur Jet Set radio en import ou sur Silver en français, vous ne le regretterez pas !

Neo Alex

Nintendo, vous avez dits Nintendo ?

16 Graphismes

On est loin de Rayman 2, mais c'est tout de même bien beau. la Dreamcast est en train de bouleverser nos habitudes de joueurs 32-Bits en ce moment (et ce ne sont pas des titres comme Ecco The Dolphin ou Jet Set Radio qui m'inciteront à penser le contraire !).

15 Animation

Pas de gros bugs à l'horizon, mais une certaine lenteur qui fatiguera les plus speed d'entre vous.

14 Son

Bon, soyons honnête, les musiques de ce titre ne sont pas fabuleuses et les bruitages des plus quelconques. C'est à se demander si ce point a été travaillé par les programmeurs de Genki.

11 Jouabilité

Là, j'hésite à vous avouer que Tuco a cassé plusieurs pads en essayant de jouer à Super Magnetic Neo (résultat final : mur = 3, Tuco = 0). Moi, je crois que je vais me faire une petite cure de Rayman 2, histoire de retrouver un personnage maniable.

15 Intérêt

Ce jeu est beau, ce jeu est long, ce jeu est CHIANT... C'est à peu de choses près le constat que l'on fait après l'avoir terminé.

En Conclusion

Un titre visuellement accrocheur, mais doté d'une maniabilité qui frise l'inacceptable et d'une action répétitive. A essayer absolument avant un achat que vous pourriez regretter.

75%

Tech Romancer

Allons enfants de la patriiiiie, le jour de gloire est arrivéééé... Il n'y a pas que le titre de champion d'Europe que je fête (n'en déplaise à Tuco et Vincent qui n'aiment pas le foot), mais aussi l'arrivée (trop tardive ?) de Kikaioh en version européenne. Le bougre est renommé pour l'occasion Tech Romancer. Si le principe est toujours aussi fun, il faut cependant reconnaître que depuis Mravel vs Capcom 2 et ses 56 persos, la dizaine de robots dans Tech Romancer fait vraiment pitié. C'est avec un pincement au cœur que je suis forcé de reconnaître que Tech Romancer a quelque peu perdu de son intérêt... Mais pas totalement !

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Virgin Interactive
Concepteur :	Capcom
Type :	combat de robots
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes et mini-jeux(3)
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	disponible

Wise Duck est perdu : Twinzam vient de déclencher sa fatalité !

Cette attaque en piqué de Diane 17 est fracassante !

Europe Mine de rien, cela fait 5 mois que Tech Romancer est sorti en version japonaise. Depuis cette période, de l'eau a coulé sous les ponts et face à Marvel vs Capcom 2, King of Fighters Evolution, Street Fighter 3 Third Strike et en attendant Capcom vs SNK, Tech Romancer aura beaucoup de mal à convaincre, excepté pour ceux qui veulent jouer à un jeu de combat facile d'accès où les protagonistes sont tous des robots géants dignes de Goldorak, Evangelion, Macross ou Mazinger Z. En fait, c'est là que réside la force de Tech Romancer.

Là-haut, là-haut, très loin dans l'espace...

Comme dans tout bon épisode de Goldorak, chacun des combattants (ou combattantes) possède des raisons de s'en foutre plein la tronche à bord d'une carcasse métallique gigantesque et armée jusqu'aux dents. Chaque combat est digne de cet illustre dessin animé tellement les attaques et les effets de lumière nous mettent immédiatement dans l'ambiance. Les décors sont en 3D, mais la jouabilité est en 2D, comme pour Star Gladiator. Très franchement, c'est pour moi le meilleur choix. En effet, la jouabilité est idéale (sauf pour deux-trois coups, mais on s'adapte !) et se révèle intuitive.

Les effets de lumière sont tout bonnement superbes !

...entre la Terre et Vénus...

Comme dans la version japonaise, il n'y a que neuf combattants au départ. Rassurez-vous, il y en a au moins trois à débloquer. Il est vrai que 12 guerriers d'acier, ce n'est guère folichon, pourtant c'est comme ça. On s'aperçoit facilement que chaque robot est une parodie de modèles célèbres de DA. Ainsi, des mechas inspirés de Gundam, Macross, Evangelion et Getter Robot sont au programme. Mais celui qui se rapproche le plus du héros reste Kikaioh. Personnage central du jeu, son design est pompé sur celui de Goldorak (avec quelques différences toutefois). De plus, certaines de ses attaques sont sensiblement les mêmes (fulguro-poings, pulvonium).

... le ciel garde encore la trace...

S'il y a bien sûr une barre de vie, elle fonctionne de manière différente de celle que l'on connaît. En effet, à chaque fois que vous prenez des coups, elle augmente. Quant elle arrive à zéro, votre robot explose. Rassurez-vous, il y a un moyen de vous soigner, d'autant plus que certains dégâts se réparent tout seuls. De même,

Au fur et à mesure de vos victoires, vous débloquez des bonus cachés dans le Tatsumi Techno Dome.

Si vous êtes entouré de ce halo, cela signifie que vous avez activé votre boost d'attaque.

La furie de Twinzam !

Pour les férus de japanim'...

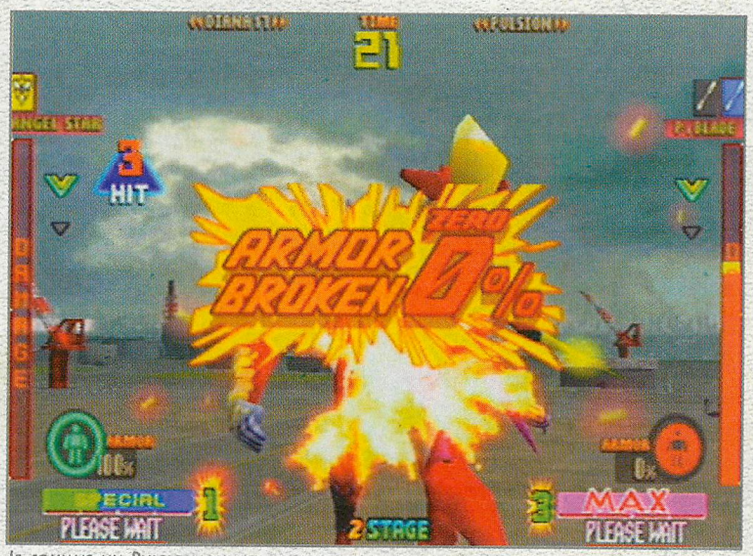
«Mine de rien, cela fait 5 mois que Tech Romancer est sorti en version japonaise. Depuis cette période, de l'eau a coulé sous les ponts et face à Marvel vs Capcom 2, King of Fighters Evolution, Street Fighter 3 Third Strike et en attendant Capcom vs SNK, Tech Romancer aura beaucoup de mal à convaincre, excepté pour ceux qui veulent jouer à un jeu de combat facile d'accès....»

Capcom a judicieusement pensé à intégrer un système d'armure. Malheureusement, on ne peut pas dire que c'est parfait. Alors que l'on pouvait espérer ainsi un principe de localisation des dégâts vous empêchant de bouger ou de vous servir de certaines armes, il n'en est rien. Si votre armure est détruite, vous encaisserez seulement des dégâts plus importants. Enfin, votre jauge spéciale augmente quand vous attaquez. Lorsqu'elle est pleine, il est possible d'effectuer une furie.

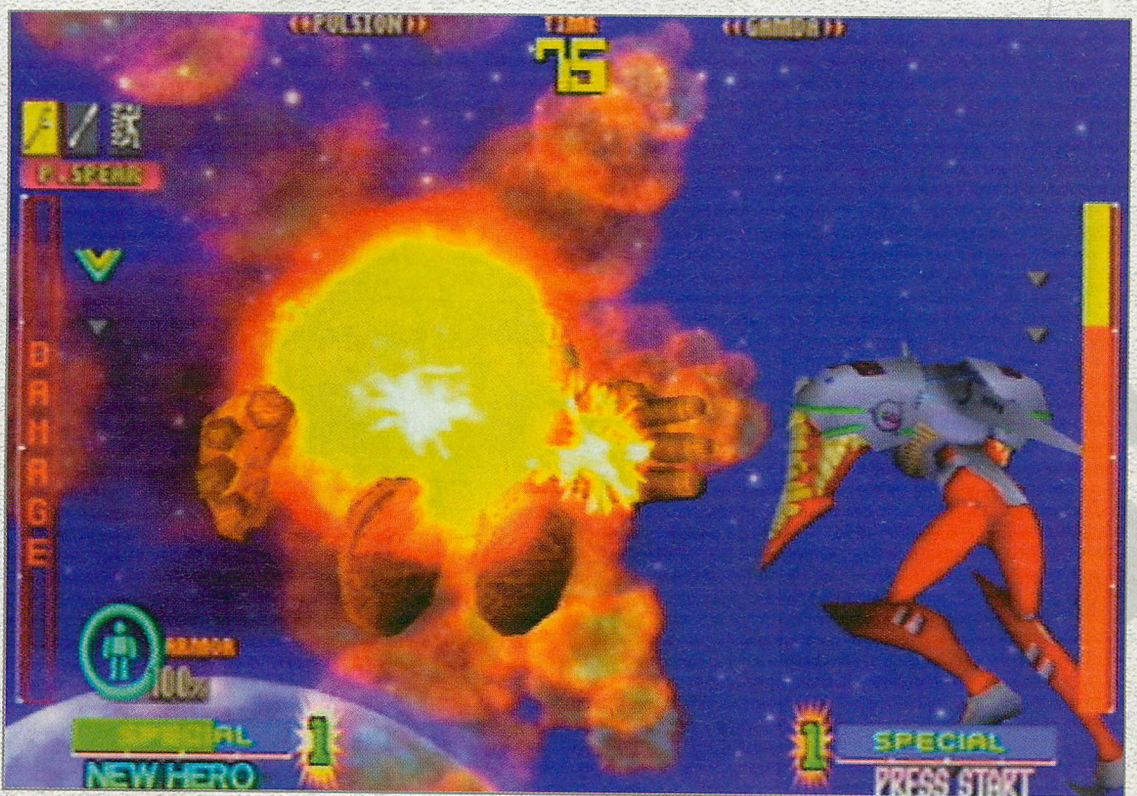
... du prince actarus !

Oui, il est possible de se soigner. En effet, dans les décors sont cachés des items (dans les villes, il faut détruire les immeubles pour les trouver. Non content d'être jouissif, ce système permet aussi d'utiliser les immeubles comme boucliers ou projectiles). Ces objets vous permettent donc de vous soigner, d'augmenter votre puissance ou d'acquérir de nouvelles armes durant un temps limité ou jusqu'à ce que vous vous en serviez. En conclusion, si Tech Romancer est trop limité, il conserve néanmoins un certain charme et peut se révéler intéressant si vous aimez un tant soit peu Go Nagai.

Seba



Je connais un Pulsion qui est en grand danger...



La fatalité de Pulsion est splendide !

14 Graphismes

Des décors de fond assez beaux et des robots au design fort plaisant. Le reste, malheureusement, est pauvre graphiquement. On est loin de la finesse de Marvel vs Vapcom 2 ou de Street 3 Third Strike !

16 Animation

Il y a un mode 60 Hz et l'attitude des personnages est telle qu'on se croirait devant un épisode de Goldorak, Evangelion, Gundam ou Macross (selon votre préférence) !

16 Son

Les voix sont en japonais et les textes en anglais. Virgin a fait le bon choix, d'autant plus que les expressions et bruitages rappellent furieusement les meilleurs mangas du genre.

17 Jouabilité

A part pour 1 ou 2 coups, on fait ce qu'on veut de son tas de ferraille. Rien d'étonnant puisque c'est un jeu Capcom.

14 Intérêt

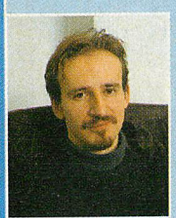
Peu de persos et de modes de jeu, mais un fun incontestable sous peine que vous aimez les robots géants. Si c'est le cas, foncez, d'autant plus qu'il y a beaucoup de choses à débloquer dont trois mini-jeux VM. Ces derniers vous permettent d'ailleurs de débloquer d'autres choses dans le jeu.

En Conclusion

Bien que le jeu soit sorti dans le commerce avant d'être envoyé aux magazines spécialisés pour être testé, ce n'est pas synonyme d'attrape-nigaud. Fun et maniable, Tech Romancer (Kikaioh en VO) ne pêche que par le faible nombre de combattants. En tout cas, je me suis bien marré !

86%

Bust-A-Move 4

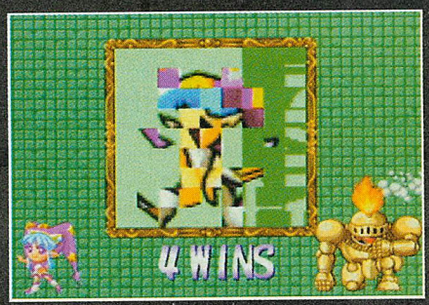


Après Tony Hawk's Skateboarding, Resident Evil 2, Soul Reaver et quelques autres, c'est au tour de Bust-A-Move 4 de passer de la PlayStation à la Dreamcast. Avec l'arrivée prochaine en France du Bleemcast, on peut sincèrement se demander si de telles conversions continuent d'avoir un avenir sur Dreamcast. Enfin, l'important pour les possesseurs de Dreamcast reste de posséder quelques nouveaux grands titres, et incontestablement, Bust-A-Move 4 en est un. Acclaim réalise ici une bonne opération en sortant en Europe un jeu capable de plaire au plus grand nombre.

Fiche Technique

Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Taito
Type :	arcade/réflexion
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru pack :	oui
Sortie prévue :	juillet 2000/dispo PC

Europe A moins d'être un extra-terrestre en provenance de la planète Mars, il me semble difficile de ne pas connaître la série des Bust-A-Move. C'est sur Neo Geo que le premier épisode fit son apparition. Ses suites débarquèrent rapidement sur de nombreuses consoles comme la 3DO, la PlayStation, la Saturn et la Nintendo 64. Enorme succès au Japon, ce titre au concept novateur pour l'époque ne tarda pas à s'attirer les bonnes grâces des publics américain et européen. Ce Bust-A-Move 4, adaptation directe de la version PlayStation, devrait lui aussi acquérir une certaine notoriété en France.



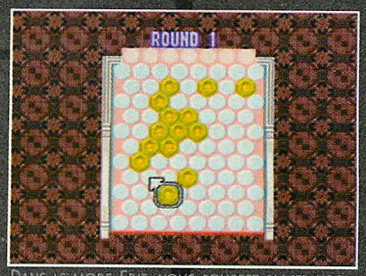
EH BIEN, 4 VICTOIRES, C'EST PEU !

UNE VICTOIRE SANS ÉQUIVOQUE SUR UN ADVERSAIRE PLUTÔT MINABLE.

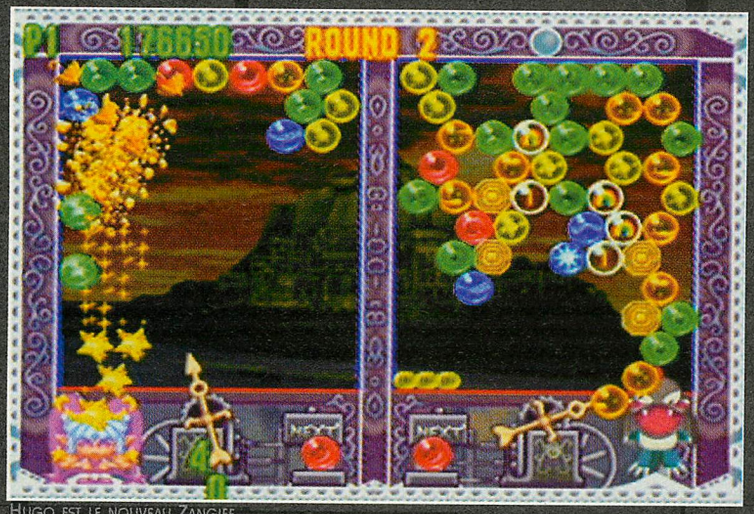
UN CONCEPT D'UNE GRANDE SIMPLICITÉ

Ce qui fait la force d'un Bust-A-Move, c'est sa jouabilité parfaite. Le principe est simple puisqu'il s'agit simplement d'envoyer une boule de couleur pour faire disparaître une ou plusieurs autres boules de la même couleur placée en haut de l'écran. Plus vous en faites disparaître en même temps, plus votre adversaire (puisque vous serez confronté soit à un ami, soit au programme via un écran splitté) en recevra sur sa partie. Le but étant au final de remplir entièrement l'écran de ce dernier. Un principe accessible à n'importe quel type de joueur, mais pas toujours évident à suivre. Il faut bien viser et tenter un maximum de combos pour espérer triompher. Heureusement, les programmeurs de Taito ont pensé à intégrer un mode Story permettant de s'entraîner au cours de nombreuses épreuves à la difficulté croissante. Finir ce mode sera l'occasion de gagner des persos supplémentaires. Comment ça des persos ? Eh oui, vous contrôlez une adorable créature qui envoie les fameuses boules de couleur à l'aide d'une petite catapulte. Chaque créature dispose de pouvoirs et d'aptitudes qui lui sont propres et qui vous permettront de gêner votre adversaire lors de vos duels endiablés.

LÀ, IL VAUT MIEUX SE DÉPÊCHER AVANT DE SUBIR UNE DÉFAITE SANS APPEL.



Dans le mode Edit, vous pourrez placer vos grappes de boules pour doser la difficulté.



Hugo est le nouveau Zangief.

UNE CONVERSION BASIQUE

Si vous passez souvent chez votre revendeur, vous aurez sûrement l'occasion de voir tourner Bust-A-Move 4. Et là, la déception sera grande ! Vous aurez droit à une 2D basique dépourvue de détails avec tout plein de couleurs partout. De quoi avoir l'impression de jouer à un jeu Nintendo. Pourtant, il convient de ne pas s'arrêter uniquement à l'aspect extérieur des choses. Bon, d'accord, les musiques sont moyennes et l'animation ne propose pas de délires visuels à la Bangaioh. Mais le principal, c'est que l'on s'éclate ! Et croyez-moi, vous n'êtes pas prêts de lâcher le pad ! Certaines parties contre un adversaire humain (un de vos potes, quoi !) peuvent durer plus d'une heure, sans exagération. On se retrouve donc avec un excellent titre mais qui n'intéressera pas ceux qui sont constamment à la recherche de prouesses techniques.

Neo Alex

Un exemple du nombre de personnages que vous pourrez obtenir à la fin du mode Story.

PLUS DE MODES...

Pour éviter de s'ennuyer (ce qui me paraît difficile avec Bust-A-Move 4), les programmeurs de Taito ont misé sur un maximum de modes de jeu. Ainsi, le joueur aura accès à un mode Edit (pour créer ses propres difficultés), un mode Challenge (avec des épreuves d'entraînement), un mode Story (qui permet de gagner les persos supplémentaires) et à des modes Vs. (contre un adversaire ou contre le programme via un écran splitté). L'idéal pour les joueurs ayant un peu de mal pour réunir quelques potes à l'occasion d'un tournoi. Cela dit, rien de neuf par rapport à la version PlayStation. Un peu plus d'efforts la prochaine fois !

10 Graphismes

Les personnages de l'univers de Bust-A-Move sont toujours aussi mignons et les décors toujours aussi colorés. Bien sûr, les fanatiques de la 3D avec effets spéciaux à la Matrix risquent d'être déçus, mais bon...

10 Animation

Les boules de couleurs se déplacent rapidement à l'écran (encore heureux !) et les petits effets visuels lors de combos importants sont agréables. Cependant, l'ensemble reste très loin de ce que la Dreamcast peut offrir de mieux.

12 Son

Les musiques de Bust-A-Move 4 sont très rythmées, mais s'adressent avant tout à un public jeune, pas aux cinglés de la gâchette qui n'attendent que de bons gros morceaux de hard rock ou des beats dignes des meilleurs morceaux techno.

18 Jouabilité

Rarement une prise en main aura été aussi instinctive depuis le bon vieux Tetris. Plusieurs niveaux de difficulté viennent confirmer l'impression de produit parfaitement bien conçu que peut laisser un titre comme celui-ci. On est vraiment en face d'une bombe ludique !

15 Intérêt

Le mode Solo est un brin répétitif mais constitue une excellente initiation aux règles du jeu. A deux, les parties s'enchaînent sans qu'aucun des joueurs ne veuille céder sa place. Du véritable concentré de bonheur sur un seul GD-ROM.

En Conclusion

Voilà un titre qui ne vieillit pas. Peu importe que sa réalisation soit indigne de la Dreamcast. Son principe fédérateur le rend indispensable à toute ludothèque digne de ce nom. Seule son éventuelle utilisation en version PlayStation sous Bleemcast pourrait rendre ce GD-ROM obsolète.

90%

TESTS

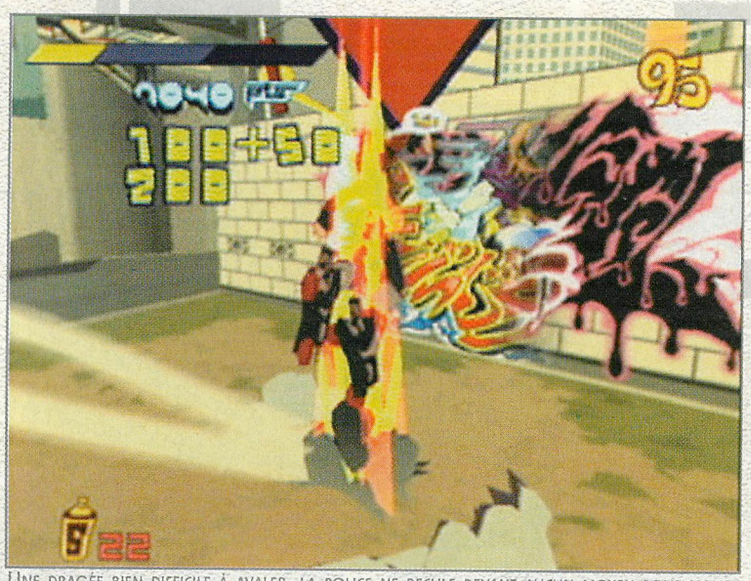
Jet Set Radio

Les mots manquent pour définir l'impact qu'a eu Jet set Radio au moment de son arrivée à la rédaction. Graphiquement inspiré de mangas japonais, le rendu est absolument fabuleux. Ajouté à cela un intérêt qui grandit au fil des parties, une jouabilité et une maniabilité exemplaires, un titre qui exploite au mieux le potentiel de la Dreamcast. Difficile de ne pas être dithyrambique, mais le terme Mini Révolution est celui qui convient le mieux à Jet set Radio. A vous de vous laisser convaincre et d'attraper un virus qui n'est pas prêt de partir.

Fiche Technique

Fiche Technique

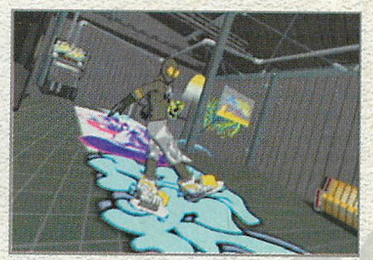
Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	Roller et Graff
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Japon



UNE DRAGÉE BIEN DIFFICILE À AVALER, LA POLICE NE RECULE DEVANT AUCUN MOYEN POUR VOUS STOPPER.

« D'un point de vue technique, Jet Set Radio en met plein la vue et exploite le potentiel de la Dreamcast de manière exceptionnelle. Avec une modélisation de Tokyo, proche dans le principe de Crazy Taxi, la densité est plus forte, les bugs moins nombreux et l'interactivité bien mieux exploitée. »

VINCENT À SON RETOUR DE VACANCES : AMATEUR DE PIERCING, IL NE DEVRAIT PAS ABUSER AUTANT DE L'AUTO-BRONZANT...



NON ET NON SEBA, C'EST PAS SHADOWMAN 2.

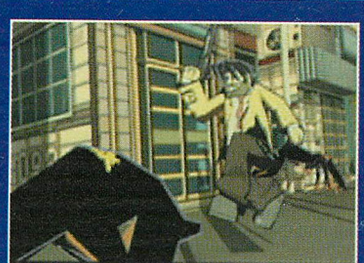
Import Du bonheur, du vrai, du pur, Jet set Radio est une réussite incontestable. Comme toutes les bonnes idées, le principe en est très simple. Une ville : Tokyo. Des personnages : des petits gars qui ne se déplacent qu'en Roller Blade à toute berzingue. Une bombe de peinture : qui leur sert à apposer leur signature partout où ils peuvent. Au départ, vous pouvez choisir entre trois Riders : Beat, Gum et Corn qui officient sous la houlette d'un gourou D.J., Professeur K, qui doit appartenir au fan club de Bob Marley. Une seule ambition : faire la nique aux bandes rivales et imposer vos graffitis comme pour marquer votre territoire en recouvrant les leurs. Mais votre principal adversaire reste la police. Avec à leur tête un Beauf, savant mélange de Columbo et de Dirty Harry, qui n'hésite pas à faire appel à un tas de gens : l'armée, les CRS du coin, la brigade canine, des paras, des hélicoptères, tanks et autres raffinements pour stopper votre progression « artistique «. Dans un environnement extrêmement vaste, le décor est un immense champ d'action où

21 JUMP STREET

On est pas dans Tony Hawk, le but n'est pas de réaliser un maximum de figures, toutes plus compliquées les unes que les autres, pour engranger des points, pour la bonne et simple raison que vous n'avez pas le temps. Cependant, il faudra sauter assez haut pour atteindre des endroits indispensables à la poursuite de vos forfaits, et ensuite il n'est pas interdit de se faire plaisir de temps en temps. La palette des sauts que vous pouvez effectuer est différente selon le personnage que vous avez choisi de diriger.

T'AGRAFFE TON CAS

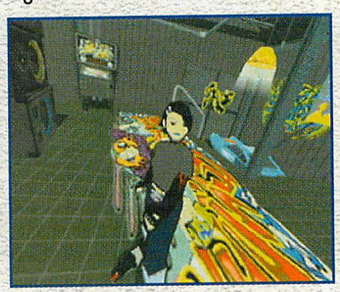
S'il y a une chose qui énerve la police locale dans Jet Set Radio, c'est bien que vous taggiez dans tous les sens (sans compter leur frais de pressing). Dire qu'ils déploient de gros moyens pour vous en empêcher est un euphémisme. Un 44 magnum, un commando d'élite armé jusqu'aux dents dont les hommes n'hésitent pas à s'accrocher à vous comme des sangsues. Des chiens qui courent vite, des voitures « pie « du plus bel effet, des hélicoptères qui ne font pas dans la dentelle avec leurs missiles à tête chercheuse et des tanks. Disproportionné, vous avez dit disproportionné ?

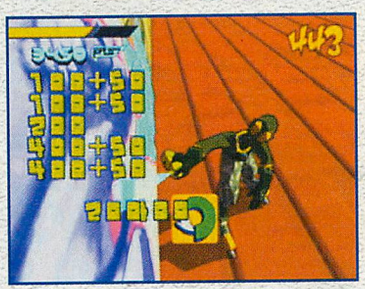


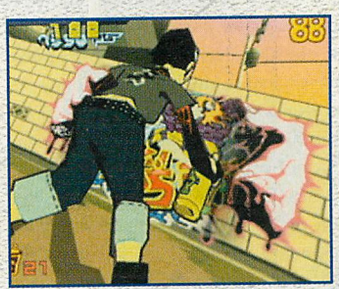
TESTS

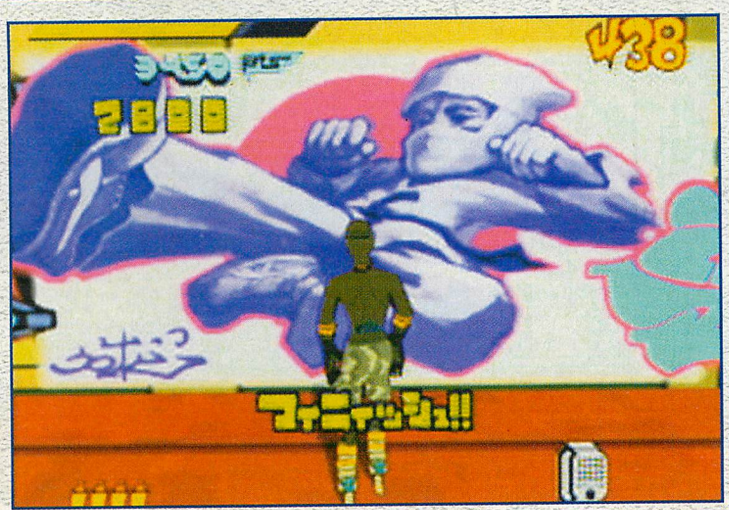
Mais c'est très graff

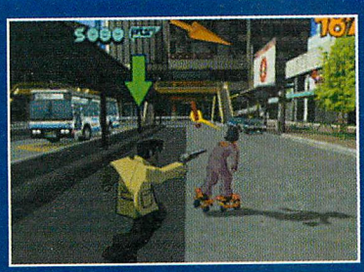
Jet Set Graffiti innove dans le domaine de l'upgrade. Ici, il ne s'agit pas d'obtenir un plus gros pistolet ou une voiture plus puissante, mais un tag encore plus fun. Pour cela il vous faudra être attentif tout au long de vos pérégrinations pour repérer les items cachés, qui vous permettent une fois que vous vous en êtes emparé de compléter votre palette de dessins. Chaque personnage a son style et «marque « ainsi son territoire ; parfaitement réalisés, ils sont le coeur même de vos motivations et du jeu en général.



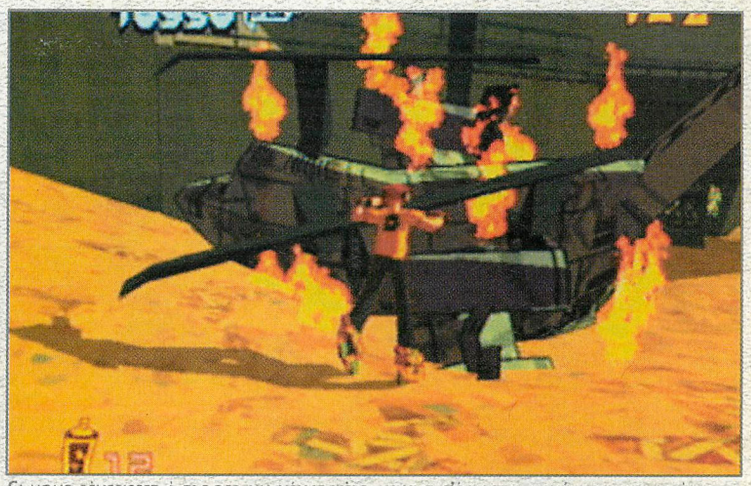








La guerre des graffes fait rage à Tokyo.



Si vous réussissez à tagger un hélicoptère, celui-ci s'écrasera immédiatement après au sol, salvateur à bien des égards.

il vous faudra chercher les flèches qui vous indiquent où commettre vos forfaits. De plus, si vous voulez varier les dessins, il y a des items cachés un peu partout (100 dans tout le titre) qui une fois le niveau terminé autorisent une grande variété de tags. Regroupés en trois catégories, les petits, les moyens et les grands, vous pouvez même les personnaliser en laissant libre cours à vos talents artistiques. Mais avant de penser à tagger comme une bête, il faudra se saisir des indispensables bombes de peinture, qui selon leur couleur, ou leur accessibilité, vous donneront plus ou moins de réserve. Puis vient la réalisation du dessin, qui selon sa taille demande plusieurs retouches ; celles-ci doivent être effectuées comme indiqué pour marquer le maximum de points. Enfin, le tout doit être emballé et pesé dans un laps de temps prédéfini. Inutile de préciser alors que Jet set Radio est assez difficile dans son principe et dans son exécution, Mais n'en doutez pas, le jeu en vaut vraiment la peine

Des décors somptueux et une ombre autrement mieux réalisée que sur Tomb Raider 4.

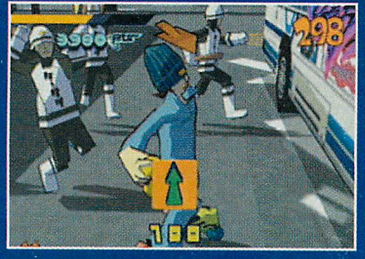
UNE TECHNIQUE EXEMPLAIRE

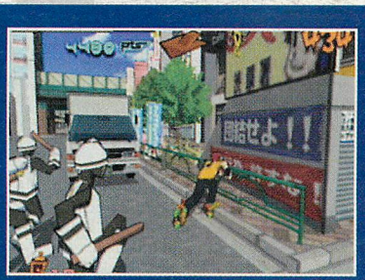
D'un point de vue technique, Jet Set Radio en met plein la vue et exploite le potentiel de la Dreamcast de manière exceptionnelle. Avec une modélisation de Tokyo, proche dans le principe de Crazy Taxi, la densité est plus forte, les bugs moins nombreux et l'interactivité bien mieux exploitée. On peut tout aussi bien évoluer sur terre, mais aussi en l'air et Grinder sur tout et n'importe quoi. Avant chaque départ pour un nouveau challenge, votre aptitude à exécuter des figures ou à bien orienter votre personnage sera mise à rude épreuve par un nouveau Rider. Ce tutorium est en fait un avant-goût de ce que vous serez amené à faire pour remplir votre mission. Le challenge passé, vous compterez un membre de plus dans votre Gang. Les plus réticents d'entre vous se disent légitimement qu'avec autant de détails, de richesses dans les décors, de rendus graphiques magnifiques, l'animation doit forcément en souffrir. La réponse est nette: Non. Ou plutôt pour être honnête, si peu. En fait, on s'en fout, dans la mesure où les ralentissements sont rares et brefs et qu'ils ne nuisent pas du tout au déroulement du jeu. On peut même dire que le Moteur 3D de Jet Set Radio est un des meilleurs qu'il nous ait été donné d'apprécier sur la Dreamcast. C'est fluide 90% du temps, et c'est suffisamment rapide pour s'éclater.

UNE JOUABILITÉ SIMPLIFIÉE

La jouabilité a été réduite à sa plus simple expression et la prise en main est ultra rapide. Mais c'est une autre paire de manches en ce qui concerne l'acquisition d'une certaine aisance pour vraiment aller partout et faire tout ce que vous voulez. Chacun des Riders a ses caractéristiques propres, que ce soit dans la hauteur des sauts, la vitesse ou l'endurance (bien utile lorsqu'il faut résister aux assauts de ces messieurs de la police). Il y a aussi quelques cinématiques qui mettent en scène la plupart du temps l'arrivée de la police. Au premier abord on pourrait croire qu'il n'y a pas de ralentis, mais c'est inexact. Vous ne pourrez bénéficier de ceux-ci qu'immé-

Un grind de toute beauté !

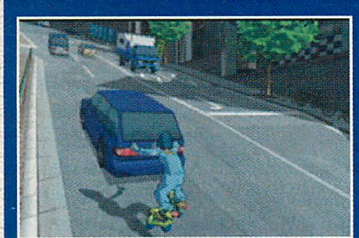


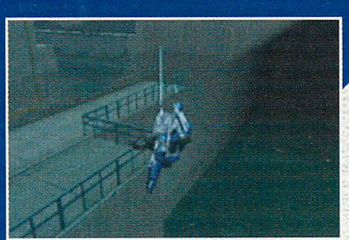


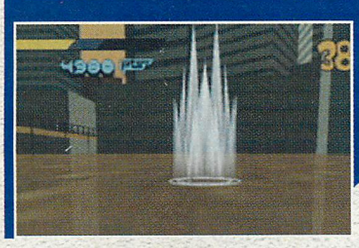
TESTS

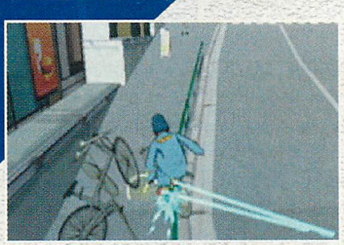
TUTORIUM

Le tutorium est une démonstration de figures, de mouvements qu'il est indispensable de maîtriser avant de rentrer dans le vif du sujet. La difficulté est croissante au fur et à mesure que vous avancez dans le soft. C'est un personnage à débloquer qui fait une première fois le parcours, ensuite c'est à vous de vous élancer et de refaire exactement la même chose. Il y a de trois à quatre épreuves à faire sans fautes. Il n'est pas question de prendre ce tutorium à la légère dans la mesure où il donne un avant-goût intéressant des prouesses indispensables qu'il faudra faire dans le vif du sujet.





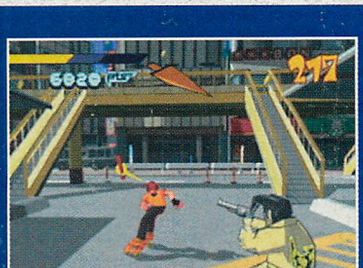




Alors, tu mets des Abec trois ou cinq ?

diatement après avoir fait un enchaînement d'action ou de figures exceptionnelles, pour qu'ils se déclenchent et vous affichent dans une résolution magnifique l'étendue de votre exploit. L'option ralenti est une des récompenses des plus difficiles à déclencher. Une musique fort à propos vient compléter un soft qui nous a complètement retournés. Que vous soyez fan de la roulette ou pas, aficionados du tag ou pas, si vous avez toujours eu envie de tagger le dos d'un représentant de l'ordre, de foutre un bordel incommensurable dans une ville propre et nette, de grinder comme un taré par dessus les toits, de dévaster l'intérieur de maisons sur pilotis de jouer sur un soft qui bénéficie d'une réalisation et d'un intérêt exemplaires, ne cherchez plus, Jet Set Radio est là pour ça.

El Tuco



19 Graphismes

C'est une véritable prouesse technique. Ils sont absolument de toute beauté, que ce soit au niveau des textures, des modélisations, de la finesse des détails, il n'y a rien à dire, c'est parfait.

17 Animation

En dépit de la richesse des détails, de la densité des décors, il n'y a que très peu de ralentissements, et encore, pas à tous les niveaux. Il n'entame en rien la continuité et l'intérêt du jeu et ne nuit encore en rien à notre plaisir.

18 Son

Impeccable. En plus de bruitages adéquats et d'effets parfaitement appropriés, la musique vient donner la touche finale à une réalisation sonore épatante.

18 Jouabilité

La prise en main est assez facile, cependant il vous faudra pas mal de temps avant de parfaitement optimiser vos trajectoires. La précision est de rigueur lorsque vous voulez aller le plus loin possible.

19 Intérêt

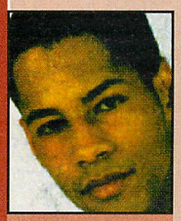
La difficulté n'est pas feinte dans Jet Set Radio, il vous faudra pas mal de temps avant de boucler tous les challenges qui sont proposés. Même si vous n'avez pas la possibilité de jouer à deux, l'intérêt n'en est pas moins conservé et exceptionnel. Les missions sont variées et la découverte d'un nouveau quartier ou d'un nouveau personnage ponctue un titre exceptionnel.

En Conclusion

On peut le dire sans aucune arrière-pensée, Jet Set Radio est le Jeu de l'été. Fun, très technique et magnifique, que demander de plus ?

95%

Gauntlet Legends



Gauntlet nous revient sous l'appellation nouvelle de Gauntlet Legends. Ce nouvel épisode est en fait une adaptation de celui qui était sorti en salles. Il rappellera à tous les joueurs qu'avant Golden Axe sévissait déjà Gauntlet et qu'il est l'ancêtre de ce genre de jeux. Après une version N64 plutôt intéressante, reste à savoir si cette adaptation apportera un réel plus à la Dreamcast, ou bien si elle demeurera juste une curiosité.

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Midway
Concepteur :	Midway
Type :	Beat'em'all mythique
Nb de joueurs :	1 à 4
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo U.S.

TESTS

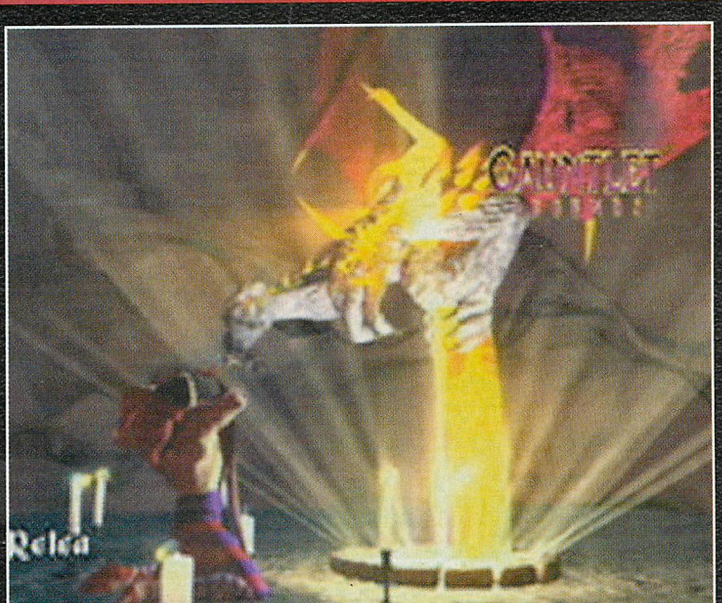
«Gauntlet est d'un principe très simple : il faut taper de l'orc et du dragon jusqu'à ce qu'on arrive au vilain sorcier responsable du bordel qui vous a fait vous déplacer ; je schématise au maximum mais bon, avec un beat'em'all, autant passer rapidement à la partie baston (celle qui nous intéresse) .»

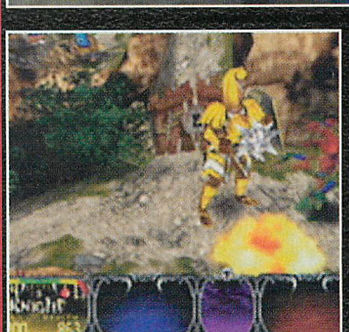
VOUS ÊTES DANS L'ANTRE DES SCORPIONS.

ON EST PRESQUE TOUS LÀ : MOI, SEBA, VINNY ET TUCO !

Europe Gauntlet est d'un principe très simple : il faut taper de l'orc et du dragon jusqu'à ce qu'on arrive au vilain sorcier responsable du bordel qui vous a fait vous déplacer ; je schématise au maximum mais bon, avec un beat'em'all, autant passer rapidement à la partie baston (celle qui nous intéresse) . Gauntlet Legends est jouable à quatre, alors autant en profiter ; c'est bien simple, que vous y jouiez seul ou à plusieurs, il y aura autant d'ennemis. Rappelez-vous : l'union fait la force. C'est sur cette maxime que nous allons aborder l'aspect technique de la bête. Tout d'abord, au niveau graphique, on a une bien mauvaise surprise : à moins d'avoir un câble S-VHS (à 200F) et une télévision bénéficiant du branchement S-VHS, vous ne pourrez pas y jouer. Même avec le câble RCA, qui d'ailleurs a une moins bonne qualité que le câble RGB et S-VHS, ça ne passe pas ! C'est tout de même incroyable que Sega US n'ait pas encore éliminé définitivement ce type de problème ! Sur ce petit coup de gueule, continuons. Les graphismes sont de bonne qualité et améliorés par rapport à la version N64 et l'animation, sans être un modèle du genre, est honnête. Le système de classes pour les personnages venant du premier opus a été conservé

CES OBÉLISQUES DOIVENT ABSOLUMENT ÊTRE ACTIVÉS.





LE ROI EST MORT ! VIVE LE ROI !

Gauntlet est bel et bien vivant et s'impose comme le meilleur beat'em'all disponible à l'heure actuelle toutes consoles confondues. Ceci grâce à toutes les nouveautés dont il bénéficie et l'extraordinaire bourrinage qu'il propose. Il n'y a pas à dire, Gauntlet est bel et bien vivant et ravive la fibre de pourfendeur barbare féru d'affrontements qui sommeille en nous. Vive Gauntlet !

UN VASTE CHOIX DE PERSONNAGES

Heureusement, la panoplie de persos est variée : de quoi exploser plein d'affreux dans la joie et dans la bonne humeur. Les guerriers et les nains ont une force incroyable, les chevaliers et les valkyries ont les meilleures armures, les magiciens et les sorcières ont une grande puissance magique et les bouffons et les archers ont une grande portée ainsi qu'une excellente vitesse. Je vous laisse découvrir les quatre classes de personnages cachés.

: désormais, outre les quatre classes de base composées du guerrier, du nain, du magicien et de l'archer (elfe) ont été rajoutées celles du bouffon (rapide), de la sorcière, du chevalier et de la valkyrie. Quatre autres classes cachées à débloquer seront également disponibles, ce qui fait un total de douze classes, soit trois fois plus qu'auparavant ! Sans compter les quatre costumes disponibles par classe, ce qui change l'apparence et l'attitude des persos. Un autre élément rappelant les rpg est présent : le fait de pouvoir acheter des items à la fin de chaque niveau ainsi que les points d'expérience faisant grimper de niveau pour devenir plus puissant. Des stages supplémentaires ont été rajoutés pour la version Dreamcast. On peut également faire des combos à plusieurs et des stages cachés sont à découvrir. A ce sujet, quatre armes de légende sont dispersées dans le monde de Gauntlet Legends alors si vous les découvrez, ça risque de faire très mal ! Les mondes que vous explorez sont assez variés : forges de nains, montagnes des orcs, donjons remplis de squelettes belliqueux, antres d'araignées géantes, anciennes cités perdues,... il y a de quoi faire. Quoi qu'il arrive, il faut respecter les règles du beat'em'all : toujours avoir plein de potions de soin ! Sur ce, je retourne sauver le monde à coups de hache virevoltante !

Shingo.

UNE MAGIE, ÇA FAIT JAMAIS DE MAL...

15 Graphismes

Pas mal mais pas transcendant. Pour le nirvana, il faudra attendre encore un certain nombre d'années. En fait, c'est juste comme il faut, l'action n'est pas trop bordélique : on retrouve son perso, même assiégé par cinquante orcs. Par contre, je ne réponds plus de rien si vous jouez à quatre sur une télé 36cm.

14 Animation

Ça bouge, ça court, ça tape, ça gicle. C'est du Gauntlet, aucun doute là-dessus. C'est juste comme il faut : pas trop complexe, pas trop simplifiée. Ce qui compte dans ce genre de softs, c'est le fun qui s'en dégage ainsi que le fait d'être assiégé par une foule d'ennemis. Le reste passe au second plan.

14 Son

Rien d'extraordinaire, après, cela dépend de votre sensibilité. Si vous êtes du genre gros barbare avec hâche recherchant orc à exploser sur fond de musique médiévale accompagnée de cris en tout genre, alors ce soft est fait pour vous. Si vous affectionnez davantage la musique classique, passez votre chemin.

17 Jouabilité

Il suffit de taper et d'avancer puis de taper et d'avancer. De temps à autre, si vous prenez le temps de gérer votre inventaire, vous ne devriez pas avoir de gros problème. De toute façon, dans tout bon beat'em'all qui se respecte, on peut normalement taper plus vite que son ombre. Ici, c'est le cas ; donc, tout va bien.

15 Intérêt

Si vous êtes un accro, un survivant des beat'em'all, alors vous et vous seul aurez le pouvoir de gagner tous les secrets disséminés dans Gauntlet Legends. Dans le cas contraire, ce jeu vous semblera juste sympathique, tel un fossile réactualisé de l'ère révolue de la Super Nes et de la Megadrive. Eh bien ce fossile a su garder un certain charme plutôt plaisant ainsi qu'une bonne durée de vie.

En Conclusion

Midway tente de se racheter une conduite en nous livrant un Gauntlet Legends à la place d'un énième Mortal Kombat. On ne s'en plaindra pas et on considérera ce titre comme ce qu'il est : un bel exercice de style très défoulant : néanmoins, les jeux de ce type ont fait leur temps et les joueurs d'aujourd'hui n'apprécieront peut-être pas à sa juste valeur ce petit beat'em'all qui a le mérite d'être convivial.

85%

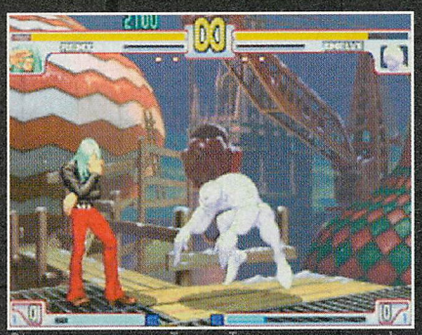
Street Fighter 3 third Strike

Street Fighter 3 Third Strike est, pour l'instant (on connaît Capcom), l'ultime version de cette branche de la série des Street. La principale nouveauté est l'adjonction de cinq personnages supplémentaires. Un nouveau bloquage a été rajouté : le block rouge... Dans le test qui va suivre, vous allez pouvoir connaître tous les détails qui font l'excellence de ce volet ultime à bien des points de vue de la série Street Fighter.

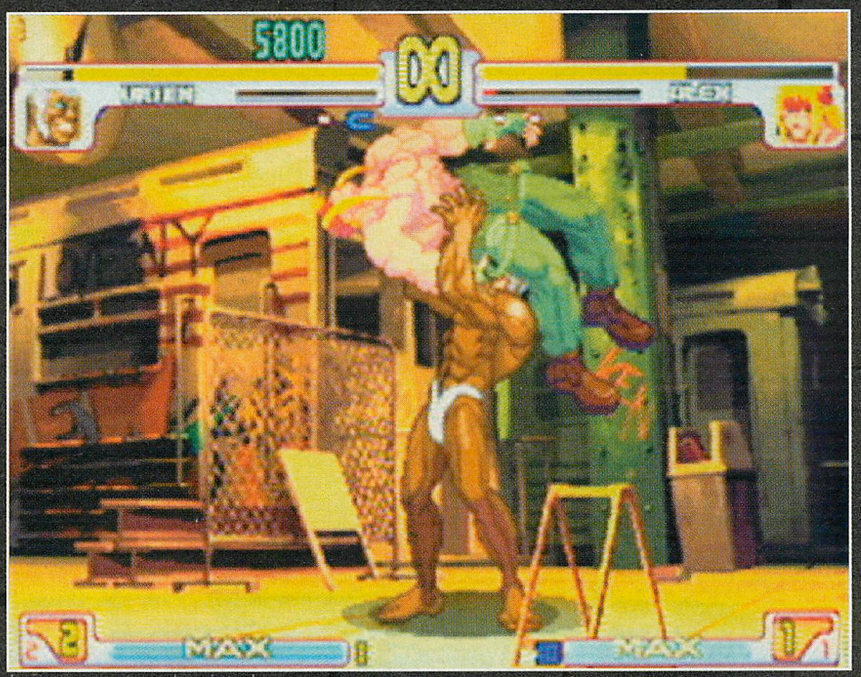
Import Street Fighter 3 Third Strike sort enfin en version japonaise. Ce troisième volet de la série sévit déjà depuis quelque temps en arcade et son succès ne s'est jamais démenti. Les personnages supplémentaires sont : Chun Li, Makoto la jeune karatéka, Q (personnage énigmatique), Twelve qui peut adopter l'apparence de ses adversaires et Rémy, une sorte de Guile avec un look à la Iori. Ils sont tous intéressants et très jouables, seuls Rémy et Q ont quelques coups qui se chargent. On remarque que le moteur graphique a encore été amélioré. C'est plus fin et surtout ça bouge mieux : les animations ont été revues à la hausse. Les musiques ont été modifiées, il ne reste que peu de mélodies (remixées) des opus précédents.

MANIFESTEMENT, YANG EST TOUJOURS AUSSI DÉSINVOLTE.

La qualité est néanmoins présente, simplement il y aura maintenant deux écoles : ceux qui préfèrent les musiques du W Impact et ceux qui sont pro-Third Strike. La plupart des personnages se sont vus attribuer de nouveaux coups et certains ont même subi une refonte de la plupart de leurs coups spéciaux : Sean, Ibuki ou Dudley, par exemple. Quoi qu'il en soit, si on arrête de considérer l'aspect technique ne serait-ce qu'une minute, on s'aperçoit que ce Third Strike a une pêche d'enfer ! Malgré la disparition de l'option turbo, il est indéniable que l'on s'éclate comme un p'tit fou à essayer de maîtriser les nouveaux personnages et à avancer dans le soft. Le plus bizarre là-dedans, c'est qu'on a beau être à plus d'une vingtaine de Street Fighter, la recette



RÉMY PERPLEXE DEVANT TWELVE. TOUT UN PROGRAMME !

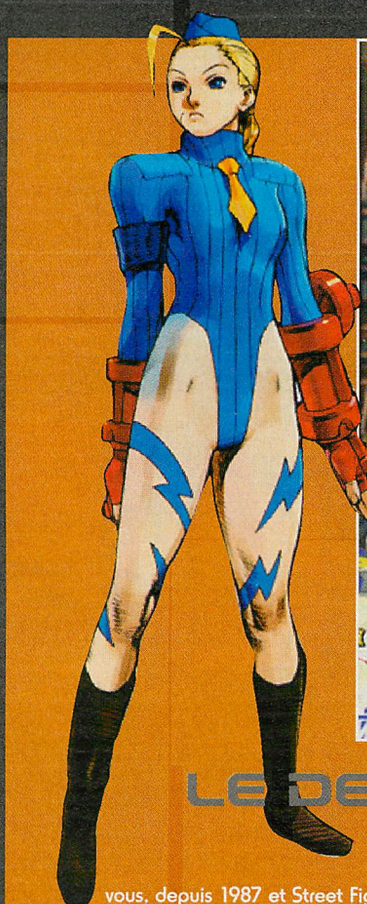


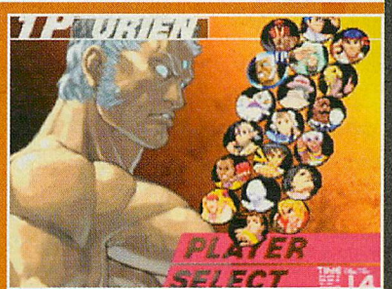
LES CORPS SONT PLUS DÉTAILLÉS QU'AUPARAVANT.

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Capcom
Concepteur :	capcom
Type :	beatem'up 2D
Nb de joueurs :	2
VMI :	oui
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)





LE DESIGN EST TRÈS BEAU

Eh oui, quand on voit tous ces beaux artworks, ces belles frimousses, ces magnifiques animations, ces décors seyant parfaitement à l'action, ah, on s'emporte. Que voulez-vous, depuis 1987 et Street Fighter premier du nom, on n'avait pas été ému à ce point-là et stressé à mort en jouant à un jeu de baston. (Je mets Marvel 2 à part parce qu'il fait exploser le palpitant). Ah, que de beauté !

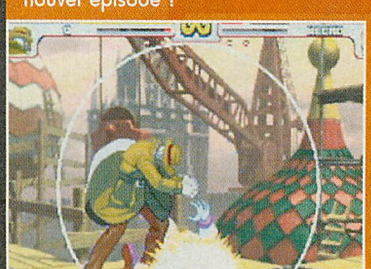
fonctionne toujours aussi bien. En tout cas, ce Third Strike est une digne adaptation de l'arcade, alors les fans ne seront pas déçus car c'est définitivement l'épisode le plus captivant de la saga : que ce soit au niveau des graphismes, de la jouabilité, des effets spéciaux ou de la musique, il est tout bonnement irréprochable. Une très grande réussite pour Capcom qui, il faut bien l'admettre, progresse énormément ces temps-ci.

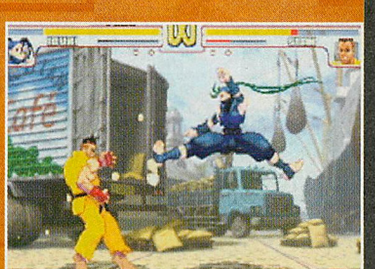
Shingo

Chun-Li et Makoto en pleine explication.

LA PUISSANCE...

C'est le thème évident de ce nouveau Street 3 : tout, que ce soit l'animation comme les furies ou encore les mouvements de respiration des combattants, tout est surpuissant. Tout explose, virevolte, speede à souhait. Même si les pros remarqueront l'absence de l'option turbo, le soft reste quand même très speed car pour bloquer au bon moment, il va vous en falloir des réflexes ! Allez, montrez que vous aussi vous savez ce qu'est la puissance (du portefeuille), ruez-vous sur ce nouvel épisode !





17 Graphismes

Ce nouveau Street 3 est fantastique ! Il est absolument magnifique ; du moins, c'est certainement ce que penseront tous les fanas des softs en 2D. Les décors sont encore plus riches qu'auparavant et les combattants sont très détaillés.

17 Animation

De la folie. Y a-t-il quelqu'un pour arrêter Capcom ? S'ils continuent comme ça, il va falloir que je revoie mon système de notation rien que pour les prochains volets à venir : on connaît Capcom. Quoi qu'il en soit, avec elle vous serez aux anges.

17 Son

Y'a pas à dire, Capcom améliore ses musiques constamment et a enfin compris qu'on en avait marre d'écouter de bêtes musiques de synthétiseur. Il est tout de même étrange d'avoir du rap à l'écran de sélection des personnages. Tout le reste est très plaisant à écouter. De l'excellente qualité.

18 Jouabilité

C'est technique, tellement technique ! Mais c'est aussi tellement bon ! On s'éclate comme des p'tits fous à maîtriser tous les nouveaux combattants. Du grand art.

18 Intérêt

A deux, totalement infinissable. Personnellement, j'ai un collègue qui affectionne Ryu et moi Urien. On se fait des duels à l'infini. Je le remercie d'ailleurs de m'avoir aidé pour ce test. Et n'oubliez pas : à deux, infinissable !

En Conclusion

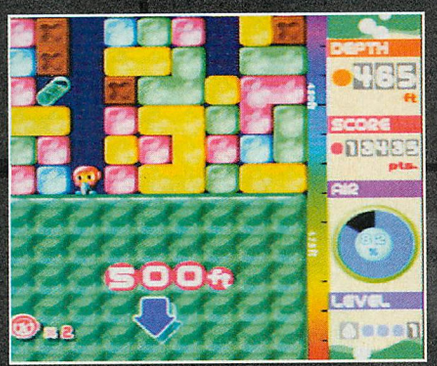
Ce nouvel épisode est absolument incontournable car il est tellement technique et tellement jouable qu'il en devient anthologique. Ceux qui l'ont testé savent de quoi je parle. Tous sur le Street Fighter 3 Third Strike !

92%

Mr Driller

Ce mois-ci, la Dreamcast s'attaque à l'arcade/réflexion en espérant réussir aussi bien que dans des domaines comme la baston ou le sport. Pour ce faire, Chu Chu Rocket laisse sa place à un grandiose Bust-A-Move 4 et un jeu plutôt original concocté avec soin par les programmeurs de chez Namco. Eh oui, le nouveau titre de cette glorieuse firme à qui l'on doit le premier grand chef-d'oeuvre de la Dreamcast (Soul Calibur, puisqu'il faut le nommer !) n'est autre qu'un minable petit jeu en 2D. De quoi piaffer d'impatience en attendant un éventuel Ridge Racer !

Europe Avoir la possibilité de se rendre à Los Angeles pour essayer plus d'une centaine de jeux dans l'enceinte du plus grand salon de jeux vidéo du monde a un prix. Il fallait bien que mes petits camarades se vengent en s'accaparant les meilleurs tests. Du coup, votre malheureux Neo Alex se retrouve obligé les titres dont personne ne voulait. Seulement voilà, il se trouve que Bust-A-Move 4 et le présent Mr Driller sont malgré tout de bons jeux. Bon, d'accord, ils sont en 2D, mais leur fun est un véritable antidote contre la morosité. Comme quoi, la vengeance est vraiment un plat qui se mange froid !

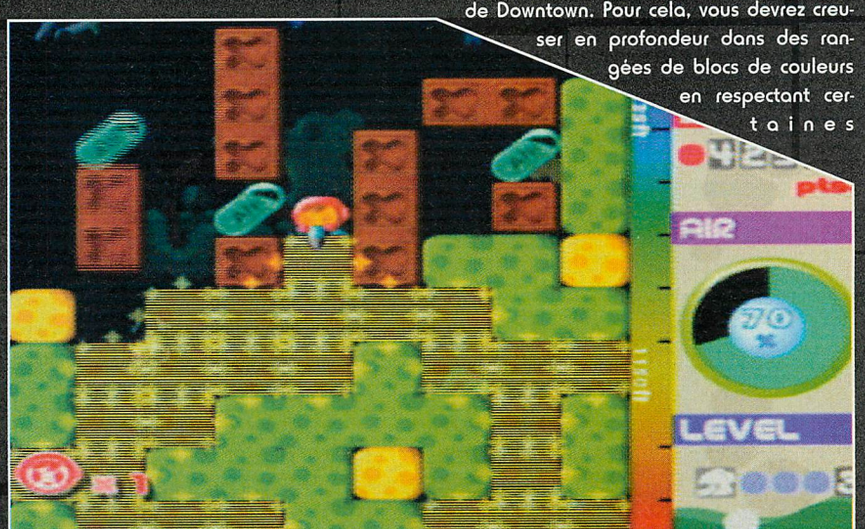


Je vais bientôt passer à une nouvelle couche.

UN REMAKE DE BOULDER DASH ?

J'adore les jeux vidéo, surtout les antiquités comme Space Invaders, Mine Storm, Frogger ou Bomb Jack. Des jeux qui m'ont fait passer de grands moments, que ce soit sur consoles avec la Vetrex ou la Coleco Vision ou sur micro-ordinateur avec l'Amstrad 6128 et l'Atari XL. Voilà une période dont doivent se souvenir tous les vieux baroudeurs du joystick, tous les cinglés des salles d'arcade, une période enchantée où la télévision proposait même une excellente émission sur les jeux vidéo avec un «Gros plan sur la souris» présenté par le sympathique Frank Ladoire. Ah, que de souvenirs ! Aujourd'hui, grâce à Namco, la nostalgie de cette époque révolue revient nous titiller avec un jeu fortement inspiré d'un classique du genre. En effet, comment ne pas rapprocher le mineur héroïque de Mr Driller de la petite créature que l'on contrôlait dans le cultissime Boulder Dash ? Dans ce dernier, le but était de collecter un maximum de diamants en creusant dans le sol pour trouver la sortie de chaque niveau. Evidemment, il fallait éviter les chutes de rochers et quelques monstres peu amicaux. Dans Mr Driller, vous devez détruire des couches de blocs pour libérer la circulation de la bonne vieille ville de Downtown. Pour cela, vous devrez creuser en profondeur dans des rangées de blocs de couleurs en respectant certaines

Ces capsules d'air sont vitales pour progresser.



Un superbe coup se prépare...

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Namco
Concepteur :	Namco
Type :	arcade/réflexion
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (US)

Me voilà écrasé comme une grosse mer...

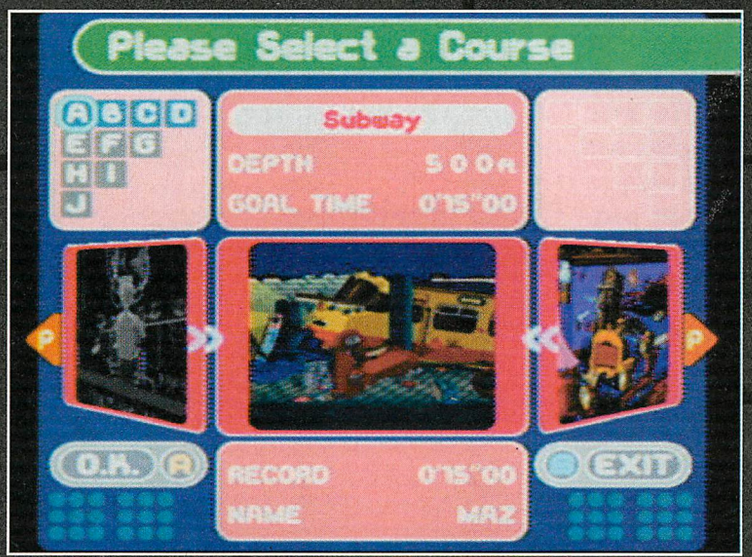
règles : 1- vous disposez d'une réserve d'oxygène limitée qui s'épuise plus vite lorsque vous creusez dans des blocs plus durs (il faudra donc trouver des recharges) 2- tout bloc de couleur d'au moins quatre longueurs ou hauteurs disparaîtra automatiquement au contact d'un bloc de même couleur 3- tout bloc qui tombe sur votre personnage vous coûte une vie (vous en avez trois au départ). Un système qui mélange donc habilement du Boulder Dash (pour l'aspect «blocs à creuser») et du Bust-A-Move (pour les couleurs qui s'éliminent au fur et à mesure).

ALORS, C'EST UN BON JEU ?

Il faut bien comprendre qu'à la manière d'un Bust-A-Move ou d'un Tetris, Mr Driller ne brille pas par la qualité de ses graphismes. Pas d'effets 3D, pas de cinématiques en images de synthèse et pas de boss gigantesques. Autant dire qu'il ne fera pas une grosse impression aux possesseurs de Dreamcast. C'est vrai que ce titre fait un peu léger comparé à des bijoux comme Ecco The Dolphin, Jet Set Radio ou Resident Evil : Code Veronica. Remarquez, je préfère largement un titre comme celui-ci à une conversion bâclée comme Tony Hawk's Skateboarding (Tuco devait être encore en train de penser à sa Play Net lorsqu'il s'est attaqué à ce test !). Il faut dire que Mr Driller est franchement sympa à jouer. On n'a de cesse d'essayer par tous les moyens d'atteindre la profondeur maximale. Cependant, et malgré la présence de différents modes comme l'Arcade, le Survival ou le Time Attack, l'absence d'un mode deux joueurs se fait cruellement sortir. Dommage, seul, il est plus intéressant que Bust-A-Move 4, mais sans affrontement direct avec un autre adversaire, il perd presque tout son charme. Je ne peux que vous conseiller de l'essayer avant d'envisager son achat. Ainsi, vous ne serez pas déçus !

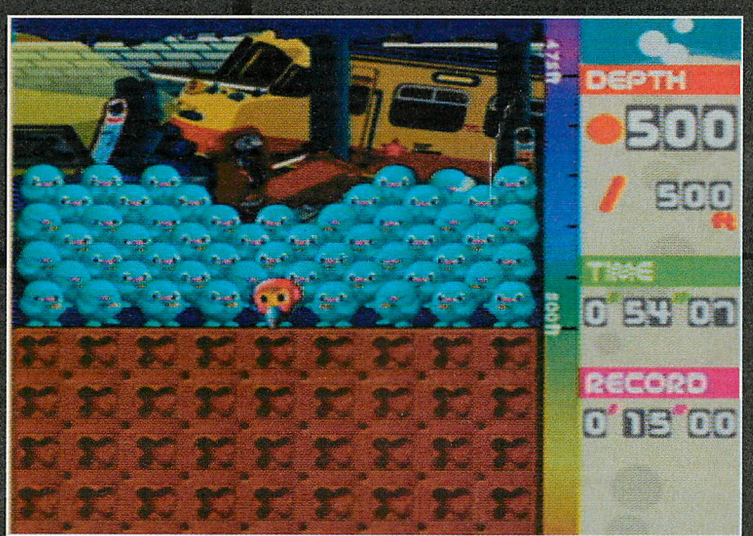
Neo Alex

En mode Arcade, vous aurez le choix entre deux profondeurs (donc, deux niveaux de difficulté).



En Time Attack, vous pourrez choisir votre décor de fond.

Gare à la chute !



Une belle victoire qui libère nos amis Schtroumpfs !

9 Graphismes

C'est plus que certain, Mr Driller ne brille pas par l'extrême qualité de ses graphismes. Honnêtement, voilà un titre qui aurait eu sa place sur Super Nintendo ou Megadrive. Enfin, le personnage est sympathique, c'est déjà ça !

8 Animation

Là, c'est pire ! Heureusement que le petit bonhomme bouge vite, sinon, on aurait presque l'impression d'être le pigeon dans l'histoire.

13 Son

Bruitages amusants et musiques stressantes sont au menu d'un jeu décidément très faible d'un point de vue technique. Et voilà, la Play 2 a droit à un Ridge Racer en 3D et la Dreamcast à un jeu de réflexion en 2D. Franchement, certains jours, on ferait mieux de rester couché !

16 Jouabilité

Un seul bouton suffit pour ce jeu. Le but consistant simplement à creuser jusqu'à atteindre une certaine profondeur (2500 feet en Easy et 5000 feet en Hard). Un concept simple, efficace et qui permettra au plus grand nombre de retrouver l'instant de quelques parties l'esprit d'un bon vieux Boulder Dash.

14 Intérêt

Le niveau de difficulté est assez élevé, mais les modes de jeu sont peu nombreux. Le principal regret étant l'absence totale de mode multijoueur. Dommage, à deux, les parties auraient été démentielles.

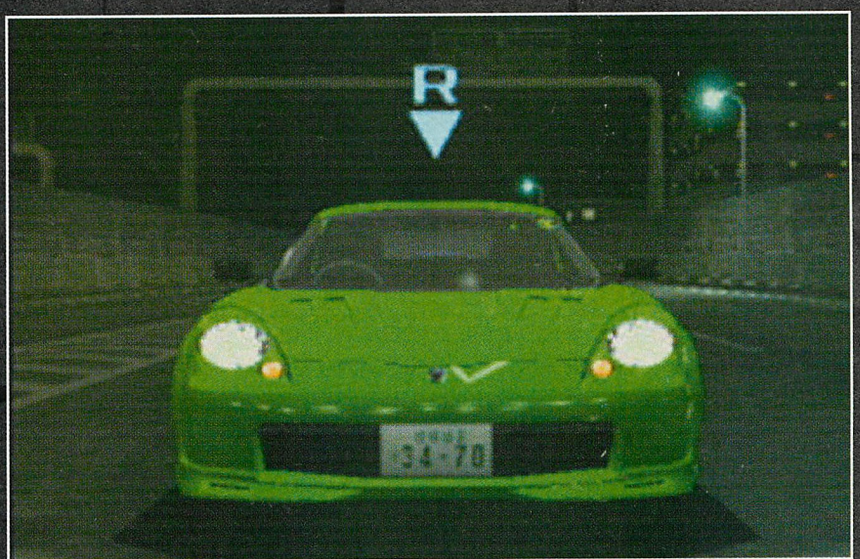
En Conclusion

Si Mr Driller demeure un excellent jeu de réflexion, on ne peut s'empêcher de lui reprocher sa faiblesse technique et son oubli d'un simple mode deux joueurs. Alors Monsieur Namco, à quand un vrai jeu dans la lignée de Soul Calibur ?

84%

Shutokou Battle 2

Le premier opus de Shukotu Battle nous avait déjà pas mal refroidis, tant sur la forme que sur le fond. C'est donc avec un minimum d'appréhension que nous attendions la suite, espérant un hypothétique redressement de la série, un mode de jeu salvateur, quelque chose qui nous fasse aimer le soft. Mais autant vous le dire tout de suite, la désillusion est totale et c'est avec amertume que Shukotu Battle 2 devrait rejoindre son dramatique prédécesseur, dans le placard des titres qui n'ont strictement aucun intérêt.



UNE MODÉLISATION DES VÉHICULES EXEMPLAIRE, LE SEUL ET UNIQUE ATOUT DU JEU.

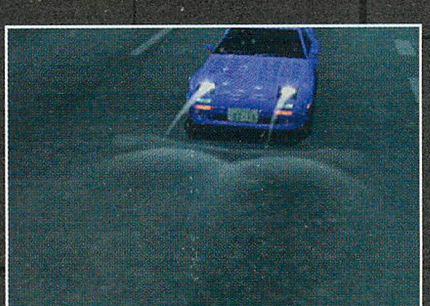
Import Au moment du test du premier épisode, il y a quelques mois, certains lecteurs (et même testeurs) s'étaient fait un malin plaisir en appelant à la rédac pour nous faire part de leur mécontentement de manière assez virulente. Quel n'a pas été notre surprise d'avoir déclenché autant de passion sur un titre somme toute assez médiocre. Ce n'est certainement pas avec ce Shukotu Battle 2 que nous allons remonter dans l'estime de ces messieurs-dames, mais on ne vous cachera pas que l'on s'en moque autant que de la couleur du caleçon d'un VRP polonais qui passe à la télévision. On continuera de dire ce que l'on pense, en sachant pertinemment que notre avis est subjectif et qu'il peut ne pas remporter l'adhésion de tous, mais au moins il a le mérite d'être honnête.

IL Y A QUAND MÊME DES AMÉLIORATIONS

Avant toute autre considération liée à l'intérêt et à la maniabilité, il faut noter deux nettes améliorations. La première est graphique. La modélisation des différents véhicules est vraiment exceptionnelle et une attention toute particulière a été apportée aux différents effets de lumière, qui sont de toute beauté. (Peut-être même un peu trop car c'est souvent surréaliste). La deuxième est axée sur l'animation car la sensation de vitesse a été décuplée par rapport au premier où il fallait jouer plusieurs dizaines d'heures avant de pouvoir avoir une impression correcte. Mais cela implique de temps en temps une image qui se fige pendant une seconde, un peu comme si le moteur reprenait son souffle.

ON PREND LES MÊMES ET ON RECOMMENCE

Mais ces deux éléments ont vite été gommés par ce qui suit. On est passé de 150 véhicules disponibles à 300 et 150 kilomètres du périphérique de Tokyo ont été intégrés en plus. Mais cela ne change strictement rien à la monotonie de l'ensemble. Les décors ne variant pas, ou pour ainsi dire très peu, on s'ennuie ferme très rapidement. Le principe du titre n'a pas changé, les défis sont toujours aussi courts, et la gestion des collisions est toujours aussi catastrophique et la maniabilité, une honte stellaire. La difficulté a été accrue et il vous faudra



UNE MODÉLISATION DES VÉHICULES EXEMPLAIRE, LE SEUL ET UNIQUE ATOUT DU JEU.

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Genki
Type :	course
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo (Japon)

LE DÉRAPAGE CONTRÔLÉ PERMET BIEN SOUVENT D'ÉVITER UN AUTOCHTONE QUI BOUCHONNE.

LA VUE INTERNE, EN PLUS DE PROPOSER UN RÉTROVISEUR BIEN UTILE, DÉCUPLE NETTEMENT L'IMPRESSION DE VITESSE.

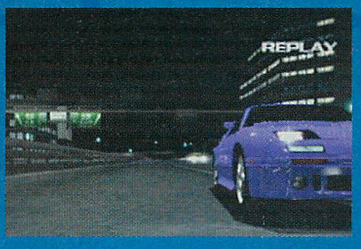
batailler ferme avant de pouvoir vous acheter une voiture digne de ce nom. Les modes Quest, Single race et Free Race ne rehaussent pas le niveau, bien au contraire. Soporifiques, aucune variation dans le jeu, répétitifs, s'il vous prend l'envie subite de faire demi-tour, le pilotage automatique vous remet immédiatement sur le droit chemin. La cerise sur le gâteau vient par la suppression pure et simple du mode deux joueurs. En bref, on préférerait faire du pouss-pouss à Saigon par temps de pluie que passer trois heures sur Sukotu Battle 2. A vous de voir.

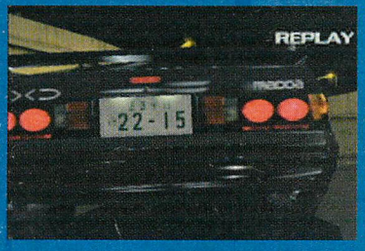
El Tuco

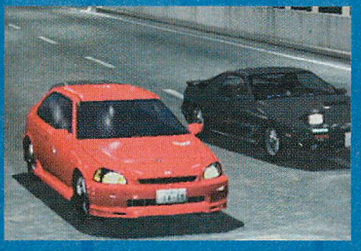
IL VOUS FAUDRA FAIRE UN NOMBRE INCALCULABLE DE DÉFIS GAGNÉS AFIN D'AUGMENTER LE NOMBRE DE VÉHICULE À ACHETER.

Trop court

Les ralentis auraient put être un point fort du titre, tant la modélisation des véhicules est réussis et les effets de lumière un ravissement. Cependant les axes des caméras et les angles de vue ne sont pas toujours bien choisis et ils sont beaucoup trop court et ne reprennent même pas l'ensemble d'une poursuite déjà pas bien longue. On est à des années lumières de ceux que proposes d'autres titres et ils deviennent plus un boulet pour le soft qu'un élément séduisant.







17 Graphismes

Ils sont de toute beauté, et la modélisation des véhicules est exceptionnelle. Les effets de lumière ne sont pas en reste et proposent un lens flare exceptionnel. On notera quand même qu'il n'y a pas beaucoup de détails et que c'est une impression de vie qui domine.

14 Animation

L'impression de vitesse à été multipliée par deux, et cela dès le début du jeu. Les sensations sont encore plus prononcées lorsque vous choisissez de jouer avec la vue intérieure. Cependant, à la faveur du dépassement d'un concurrent, le jeu marque un temps d'arrêt d'une seconde. A ce niveau ce n'est plus un ralentissement (même si c'est occasionnel), c'est carrément un Stop And Go.

9 Son

La musique doit être le résultat d'une compil Félix Potin et ne présente aucun intérêt. Les bruits des moteurs et des collisions sont ceux d'une machine à laver le linge bourrée de calcaire. Et à part jouer en silence, on ne voit pas d'autre remède.

10 Jouabilité

La prise en main du pad ne présente pas de problème, mais le comportement des véhicules nous fait penser que Shokotu Battle 2 est une simulation de train déguisée, tant vos marges de manoeuvre sont étroites. Très très vite agaçant.

0 Intérêt

A part bouffer du périf, courir après des abrutis qui font des appels de phares, ne rencontrer comme résistance que votre patience et constater que le mode deux joueurs a disparu, Shukotu Battle 2, n'a aucun intérêt.

En Conclusion

Des graphismes et des effets de lumières exceptionnels ne suffisent pas à faire un soft de qualité. A part le presse-papiers, on ne voit pas d'autre utilité au titre.

50%

Sakura Wars

La série des Sakura Taisen est quasiment mythique chez les fans de la Saturn, c'est donc avec une certaine anxiété que j'attendais la transposition de la série sur notre Dreamcast préférée. C'est avec rancœur que je constate que nous n'avons pas droit à un bundle du premier et du deuxième volet, mais seulement au premier, et dans une version qui n'a été que légèrement retouchée. Explication...

UN EXCELLENT TACTICAL-RPG PLEIN D'HUMOUR

La série des Sakura Wars est pleine d'humour : vos aides de camp sont parfois trop guillerets à cause de l'absorption de boissons prohibées, certaines filles aiment vous surprendre dans les couloirs en vous cachant les yeux. Parfois, lorsqu'elles sont jalouses, elles viennent vous voir et vous demandent qui vous préférez. Certaines situations en elles-mêmes sont aussi très drôles ; je vous laisse le soin de les découvrir.

Import Sakura Wars comporte deux GD-Roms de jeu et un troisième avec les bandes-annonces des deux autres volets à venir sur Dreamcast et de tous les autres softs existant sur cette fameuse série . Je rappelle que seul le troisième épisode sera exclusif à la DC : il est encore en développement à l'heure actuelle. Pour le reste, soyons clairs ! Sakura Taisen est excellent dans bien des domaines mais il a néanmoins vieilli. Etant en plus en bon vieux japonais, il est hermétique au possible pour ceux qui ne maîtrisent pas la langue du pays du Soleil Levant. Sur ces menues explications, passons aux points positifs de ce classique des T-rpg. Tout d'abord, vous incarnez un jeune officier qui se voit promu à la tête d'une brigade de jeunes femmes toutes plus dynamiques les unes que les autres.

SAKURA WARS RESTE TRÈS PLAISANT MALGRÉ SON ÂGE

C'est ainsi que vous vous retrouverez propulsé au beau milieu d'un conflit aux ramifications multiples. Vous devrez gérer vos équipières en vous assurant de leur entente avec vous et entre elles : cela améliorera sensiblement leurs performances lors des combats. Vous aurez également droit à de nombreuses crises de jalousie, à des caprices, des pleurs, des crises de nerfs et des remontrances selon la façon dont vous agissez. Les dialogues sont parfois à mourir de rire et la possibilité de choisir ce que vous voulez faire ou dire lors des discussions est assez plaisante. Un petit curseur se transforme en visage lorsque vous regardez une personne et devient une main si vous pouvez actionner quelque chose, des petits pieds si vous voulez changer d'endroit ou une bouche si vous vous mettez sur celle de la personne d'en face (pour dialoguer, bien sûr). Le petit visage se transforme même et

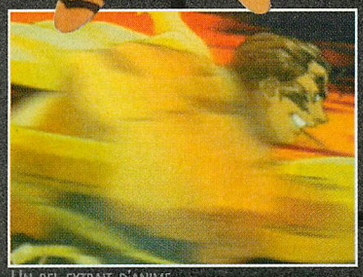
C'EST DANS LA MAISON QUE TOUT SE PASSE.

Fiche Technique

Fiche Technique

Editeur :	Sega
Concepteur :	Red Company
Type :	RPG tactical-drague
Nb de joueurs :	1
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	non
Sortie prévue :	dispo Japon

Voici le héros. Au moins, on est gâtés.



Un bel extrait d'anime.

adopte une expression vicieuse si vous regardez à un endroit un peu... mal placé.

C'est un véritable enchantement débarquant tout droit de la Saturn

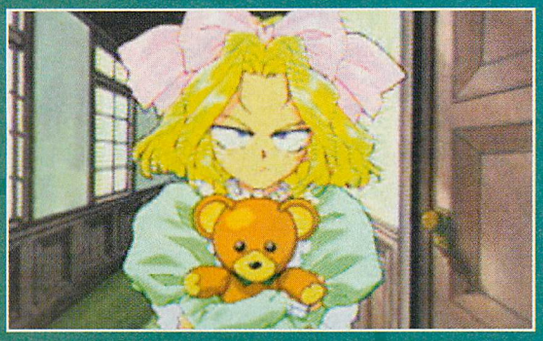
Quoi qu'il en soit, le principe est excellent et implique davantage le joueur dans l'histoire. C'est à ce moment-là du déroulement qu'en général quelqu'un arrive et dit : Qu'est-ce qu'ils attendent pour le sortir en américain ? ! Eh bien on ne sait pas... Il n'y a plus qu'à se plaindre du prix et du fait que les deux premiers volets n'aient pas été vendus ensemble et que le troisième n'est pas encore sorti. Voilà, c'est tout ce qu'il nous reste (c'est normal, le portefeuille boude).

Shingo

Une petite image du numéro 2 à venir en passant...

Filles en colère !

Dans Sakura Taisen, mettre les filles en colère présente bien des dangers. Outre le fait qu'elles seront moins efficaces parce qu'elles s'entendront moins bien avec vous, elles risqueront de vous coller des baffes de manière inattendue. Elles se fâcheront, bouderont et débattront même entre elles. Elles vous sortiront le grand jeu mais, au fond, c'est parce qu'elles vous aiment bien.



16 Graphismes

Les graphismes sont très colorés et lors des discussions dans la maison vous serez contents d'admirer une telle palette de couleurs. Les minis animes que vous aurez aussi de temps à autre sont également très plaisants à regarder. Dommage qu'ils ne soient pas totalement en plein-écran.

14 Animation

Cette note ne veut rien dire car les phases de combat de ce type de rpg sont toujours très schématiques. Les animes bougent cependant très bien. Un constat plutôt positif, donc.

16 Son

J'ai toujours adoré ce type de musiques de génération japonais. Celles du jeu sont du meilleur cru et, même s'il est vrai qu'elles ne sont plus toutes jeunes, elles n'en restent pas moins excellentes.

16 Jouabilité

C'est du tactical-rpg, rien d'insurmontable donc. Si vous êtes un japonisant, vous n'aurez guère de problèmes au niveau des menus et le reste coulera de source. C'est donc nickel à tout point de vue.

14 Intérêt

Malgré son âge, ce volet de la série sait se rendre intéressant. Une fois entamé, on n'a qu'une seule idée en tête : le finir le plus rapidement possible. Ce soft est tout bonnement un petit mix parfait entre un jeu de drague et un rpg tactic.

En Conclusion

Il est dommage que le deuxième opus n'ait pas été inclus dans le soft car malgré l'excellence du premier Sakura Wars, il est injustifié de payer celui-ci 550F en moyenne sous prétexte qu'il est introuvable. Ce n'est qu'un jeu Saturn après tout ! Quoi qu'il en soit, si vous ne parlez pas japonais, passez votre chemin, si vous le comprenez, pesez bien le pour et le contre avant de craquer.

70%

TIPS

Introduction

Alors que l'heure des vacances a sonné, voici quelques tips afin d'aider les retardataires à terminer leurs jeux, histoire d'être prêt pour le repos estival. Tout est dit, alors je vous souhaite de bonnes vacances, en mon nom et en celui de toute la rédaction. On se retrouve en septembre pour de nouvelles aventures ! Sur ce, Tchao !

Seba

Samba De Amigo

(2000-Jap)

Pour les fortunés, voici quelques indications :

-Pour débloquer la chanson Samba De Amigo : finissez la Expert Course.

-Pour débloquer le thème d'Inoki : complétez la Standout Course.

-Pour débloquer les chansons de Soul Bossa Nova, Love Lease et Tequila : terminez l'Apprentice Course.

Attention, toutes ces manipulations doivent être effectuées dans le mode CHALLENGE.

V-Rally 2

(2000-Euro)

-Ce n'est pas encore ce mois-ci que vous aurez un code qui vous débloque tout, mais peut-être ce code vous aidera-t-il à remporter les courses.

- Pour avoir un départ super rapide : à l'écran où vous entrez votre nom, tapez LDN.

Draconus : Cult of the Wyrm

(2000-US)

Attention, chez nous ce jeu sera intitulé Dragon's Blood.

-Pour avoir une belle image durant la pause : appuyez simultanément sur X et Y durant la pause et les indications figurant à l'écran disparaîtront.

Zombie Revenge

(2000-Euro)

Avec ces codes, je pense que ça va latter sévère !

-Pour alterner les costumes des personnages : choisissez un perso et maintenez START enfoncé, puis appuyez sur Y, X ou B.

-Pour changer la couleur du sang : terminez le mode Arcade et allez faire un tour dans les Options.

-Une arme cachée : après avoir battu le premier boss, poussez le tuyau qui est dans son corps.

-Pour sélectionner une arme dans le 5ème niveau : après le van contenant des caisses et des zombies, allez ouvrir la porte sur la gauche. Vous y trouverez trois armes.

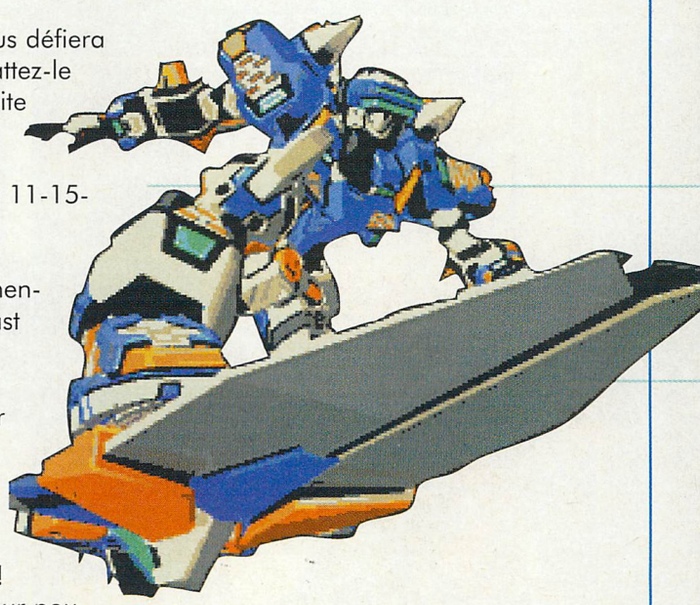
-Le jeu libre : terminez ENTIEREMENT le mode Original.

Virtual On

(2000-US)

-Pour jouer avec Ajim : commencez un jeu dans n'importe quel mode (Dreamcast ou Arcade), choisissez un personnage et jouez en utilisant les Chickens Tactics (toujours gagner au temps, ne pas attaquer, etc...).

Si vous réussissez, Ajim vous défiera après le premier match. Battez-le normalement. Sauvez ensuite votre partie. Ouvrez le capot de votre console et allez régler l'horloge sur le 11-15-2000.



Refermez le capot et commencez une partie en Dreamcast 5.45 ou Arcade 5.2.

Au moment de sélectionner l'écran, mettez en surbrillance l'icône Random Select, pressez et maintenez appuyé X, puis B. Ajim apparaîtra ! Appuyez sur les triggers pour pouvoir jouer avec lui.

-Pour avoir le mode Arcade 5.2 : terminez le jeu avec tous les persos.

Star Wars Episode I : Racer

(2000-Euro)

Et voici des codes Game Shark !

-Tous les personnages : 75A5102CFFFF007F

-Tous les circuits : CE0B24D6FFFFFFFF

-Circuits complétés : EC67DBBA3FFF3FFF425ADCE73FFF00FF

-Des... Infinis (cherchez un peu) : CDCBE4D6000F4240

Expendable

(99-US)

Pour tous les codes ci-dessous, faites Pause avant d'entrer les combinaisons de touche. Enlevez ensuite la Pause.

-Extra Credits : A, B, Gauche, A, B, Droit, B, A, Bas, Bas, R

-Grenades supplémentaires : Bas (x 5), Haut (x 4), R

-Vies supplémentaires : A, B, X, Y, L, R, Haut, Bas, Gauche, Droit

-Vue à la première personne : L, Gauche, R, Droit, X, X, Bas, Bas, R, L

-Sélectionner le niveau : Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droit, Droit, Y

-Passer le niveau : Y, Y, X, X, L, R, Bas, Bas, Haut, Haut

Fighting Force 2

(00-US)

-Pour choisir le niveau : à l'écran-titre, quand les mots Press Start clignotent, appuyez sur Gauche, Haut, X, Haut, Droit, Y. Si vous entrez le code correctement, il y aura un flash. Commencez une nouvelle partie. Vous pourrez alors choisir votre niveau.

Chu-Chu Rocket

(99-jap)

-Pour jouer avec des Chaos : complétez successivement les 25 niveaux du Challenge Mode. Les souris se transformeront en Chaos de Sonic Adventure.

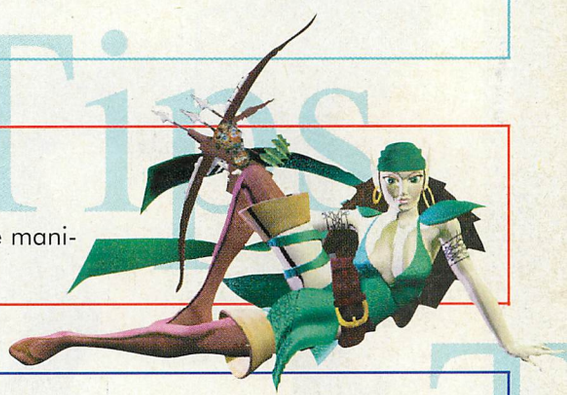
-Pour jouer avec des anges : complétez les 25 puzzles du mode Mania. Les souris se transformeront en anges tirés du jeu Nights.

-Pour avoir des nouveaux puzzles : terminez le mode Normal pour débloquer le mode Ha rd. Finissez-le pour débloquer le mode Special. Terminez le Special pour débloquer enfin le mode Mania.

Gauntlet Legends

(2000-US)

-Ooh, le bel écran : effectuez la même manipulation que pour Draconus.



Centipede

(2000-US)

-Pour débloquer tous les niveaux et les extra lifes : pressez R, L, A, B, X, Y et faites plusieurs 360 avec le stick analogique. Si le code est convenablement effectué, vous entendrez une voix et vous pourrez choisir entre les niveaux et les vies supplémentaires.

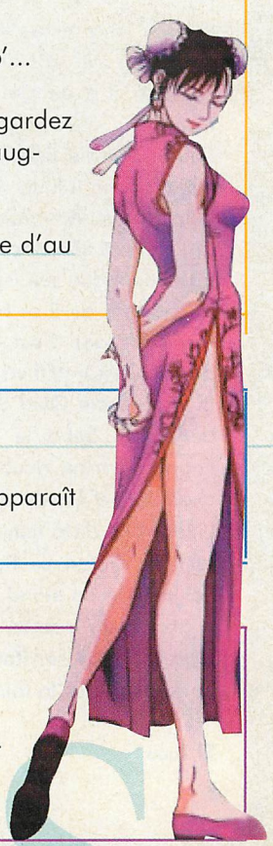
Space Channel 5

(2000-US)

-Pour avoir un bel écran de pause : vous connaissez la manip'...

-Pour obtenir un Extra Game : terminez le jeu une fois, sauvegardez puis recommencez. En fait, c'est le niveau de difficulté qui a augmenté d'un cran.

-Ulala en feu ! Oh la la, groovy Baby : faites une performance d'au moins 95 %.



4 Wheel Thunder

(2000-Euro)

-Pour faire un départ rapide : appuyez sur R+A quand GO apparaît à l'écran. Vous irez plus vite et vous aurez un second boost.

Street Fighter III : Double Impact

(2000-jap)

-Pour jouer avec Gill : terminez le jeu, puis à l'écran de sélection des personnages, allez sur Sean et appuyez sur Haut deux fois.

Internet

Salut à toi, le vacancier, salut à toi, l'Ecco de la plage, salut à toi, le fan d'internet. Vacances obligent, le texte de la playnet était forcé de relater les projets de vacances de chaque élément de la rédaction (pas de secrets entre nous). Pas moins de quatre sites pour la rubrique, un hommage à Frazetta, à la beauté, à l'humour et à un film culte. Encore quatre bonnes raisons de ne pas surfer uniquement sur les vagues, mais aussi sur le net. Et comme toujours, surfez, mais avec modemration.

El Tuco

La Play Net du mois

C'est le moment du grand départ de l'équipe de Dreamzone vers un paradis meilleur et plus serein, vers les plages et les vahinées. Chacun dans l'équipe a des projets de vacances bien à lui. Commençons par Vincent qui n'en peut plus de devoir dissimuler sa ressemblance avec Kate Winslet dans le Titanic (surtout lorsque le ventilateur de son bureau est en marche). L'année dernière en croisière sur Club Med One, il n'a eu de cesse de se faire harponner par des Leo en herbe qui l'entraînaient sur la proue en hurlant « I am The king of the World, « tandis que Vincent hurlait : Mais bordel, je ne suis pas Kate Winslet. Juré craché, les croisières c'est fini pour lui, il a décidé de partir en transhumance avec ses amis les moutons.

Quant à notre pauvre Neo Alex, il est épuisé d'être le premier sur l'info, quand il faut, s'il faut et dès qu'il le faut. Il est las d'avoir toujours raison, vidé par des avant-premières de films médiocres qui lui demandent une dextérité et une concentration dignes d'un lama et désespéré que son immense talent ne soit reconnu que par lui-même au moment où il se brosse les dents. (Dur d'être un artiste de l'autosatisfaction). C'est donc à Brie contre Robert (bourgade du nord de la Suisse) qu'il va aller pour sa cure de Viagrathérapie.

Et enfin notre Quid du cinéma, notre archive internationale du septième art, Seba le bien-nommé a un programme assez chargé. Engagé comme doublure de Gérard Depardieu sur les deuxièmes aventures d'Astérix et Obélix pour la troisième semaine de juillet (surtout ne dites rien à Seba, il pense qu'il tourne la troisième aventure de Conan Le Barbare) il enchaîne immédiatement après par l'animation du stand saucisson du Carrefour de Trifouilly les oies (il a craqué sur Josette, la caissière numéro 12).

Quant à votre serviteur, il est attendu par la jeune fille sur la photo. Je ne peux plus la faire attendre, elle est déjà sur les starting blocks.

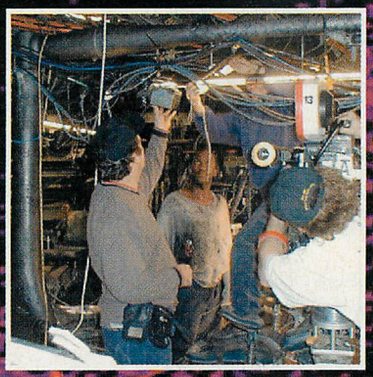
El Tuco

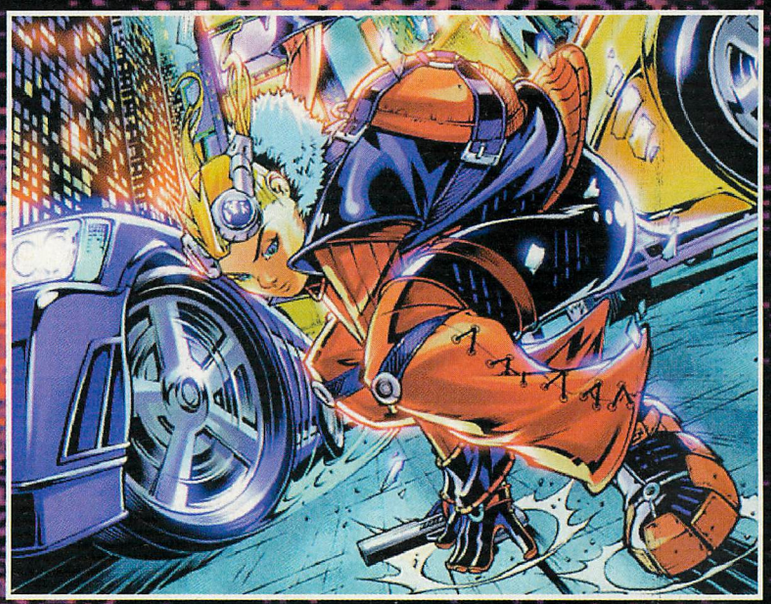
Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Matrix,

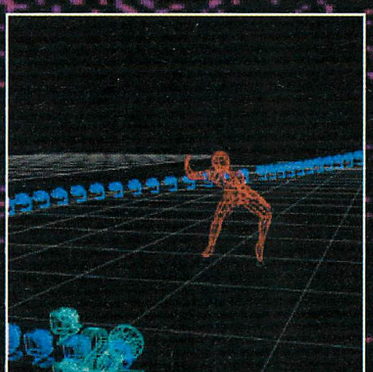
sans jamais oser le demander

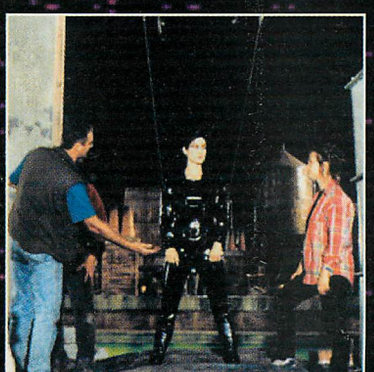
Un site exceptionnel qui vous plonge dans le monde de Matrix. Une excellente façon d'assouvir sa curiosité sur le film de toute une génération. Aucune question que vous vous posez ne restera sans réponse. Des nouvelles sur la suite en préparation, sur les comics tirés du long métrage. Les photos du tournage, la confection des effets spéciaux (Bullet time) tout y est pour votre plaisir et le nôtre, à voir absolument.

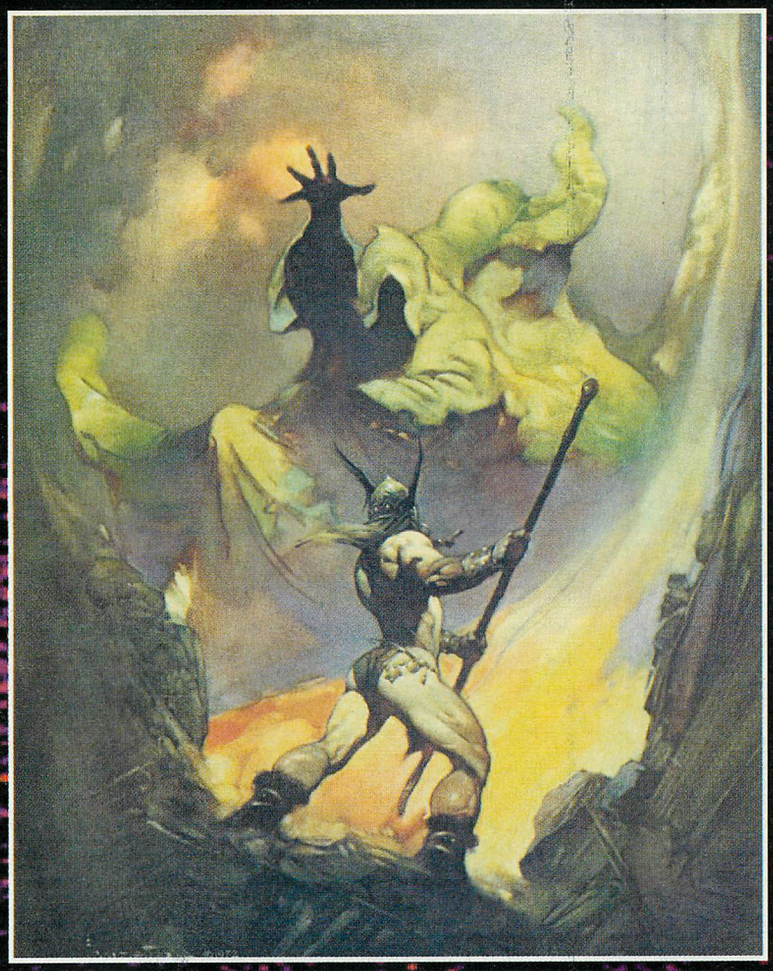
Http//www.whatisthematrix.com



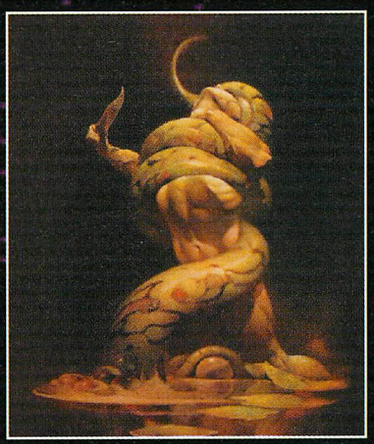








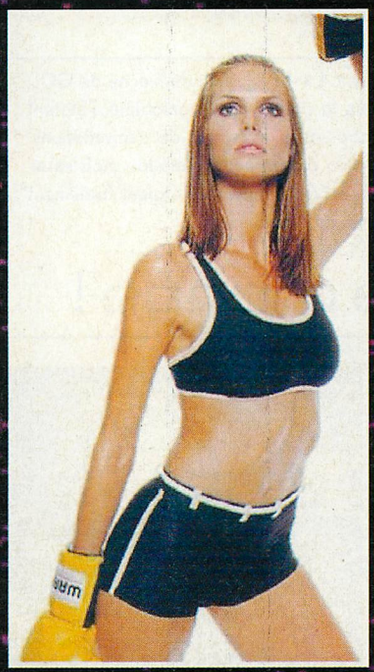
Frazetta, un talent à l'état pur



Vous avez tous au moins une fois passé du temps sur une peinture, ou sur un croquis de cet homme. Il a su créer à lui tout seul un univers Fantasy que beaucoup ont copié, mais jamais égalé. Il a su influencer tout une génération d'artistes et de réalisateurs qui un jour ou l'autre lui ont rendu hommage d'une manière ou d'une autre. Ce site propose un nombre incroyable de ses oeuvres en grand format, plus un lien avec son site officiel avec un catalogue d'originaux à acheter. A découvrir absolument.

Http : //www.wadhome.org/frazetta/

C'est klougue, non c'est Klum



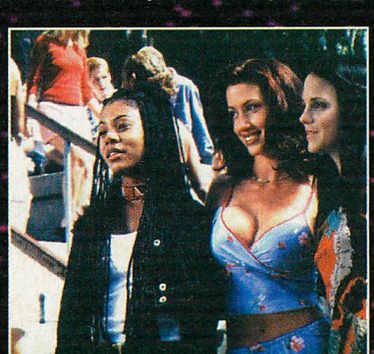
Une fois n'est pas coutume, dans votre rubrique préférée, c'est la beauté qui est mise en exergue. Aujourd'hui, l'objet du délice s'appelle Heidi Klum. Une jeune mannequin, mondialement connue, que ce site vous propose d'explorer sous toutes les coutures et de suivre son parcours jusque sous l'objectif des plus grands photographes et sur les podiums des couturiers les plus en vogue.

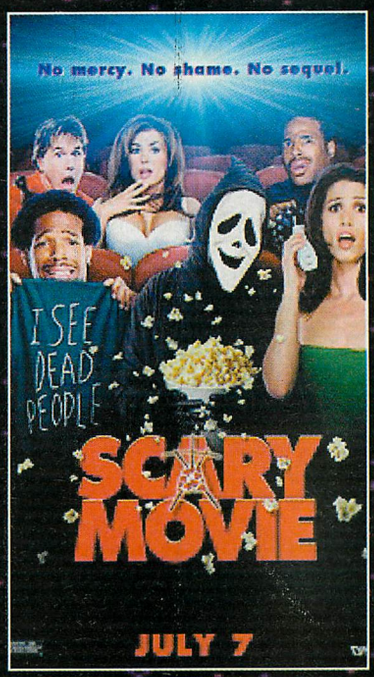
http : //www.klum.com

La boucle est bouclée

Comme pour mettre fin à une série de films d'horreur avec le tout dernier épisode de Scream, The Scary Movie reprend en fanfare avec un humour gras et potache tous ces Slasher movies qui ont suivi la vague Craven. Tout le monde en prend pour son grade, avec dérision Scary Movie passe au crible un nombre incalculable de longs-métrages avec humour. Le site officiel du film, en plus de proposer des photos du film, permet de télécharger la bande-annonce qui est absolument irrésistible et laisse présager un grand moment de délire total (une scène mettrait en évidence les problèmes gastriques de Carmen Electra, ça promet).

http://www.scarymovie.com

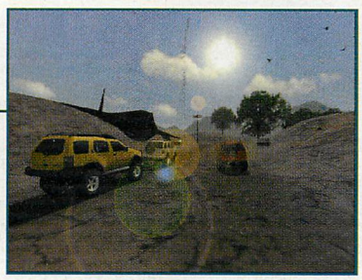




News

Le conte de fées a bien changé !

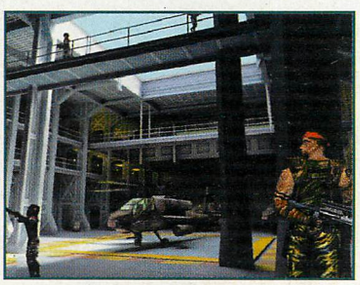
Souvenez-vous d'Alice au pays des Merveilles : cette frêle jeune fille qui devait subir moult épreuves pour pouvoir rentrer chez elle. Le dessin animé de Walt Disney, inspiré de l'œuvre de Lewis Carroll, était sublime. Aujourd'hui, c'est Rogue Entertainment qui nous prépare une version label «No Future». En effet, dans Alice in Wonderland, vous dirigerez bien la brave Alice, mais avec comme différence qu'au lieu de prendre le thé avec le Chapelier Fou ou de bavarder avec la Dame de Cœur, vous allez gentiment leur exploser la tête ! Eh oui, avec le moteur de Quake 3 il ne fallait pas s'attendre à un jeu d'aventure ! Dans ce Doom-like, vous évoluerez à travers 15 niveaux et grâce à vos armes, truciderez dans la joie et dans la bonne humeur tous ceux qui tenteront de vous empêcher de rentrer chez vous. Prévu pour l'automne, ce jeu décadent n'a pas fini de faire parler de lui.



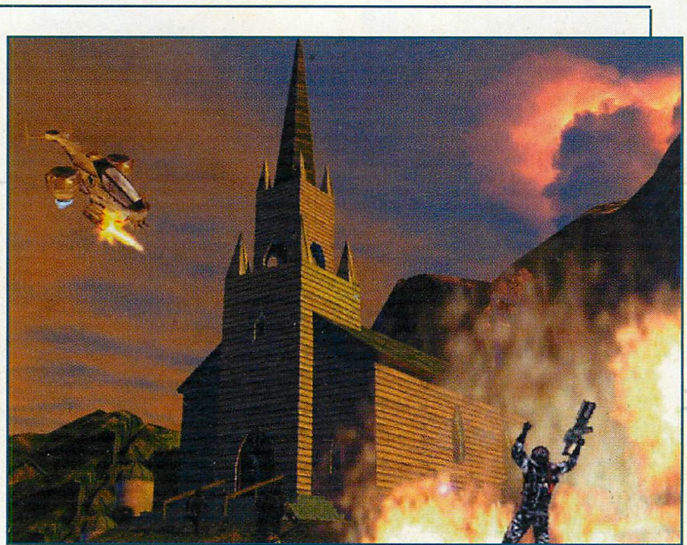
Road Safari

En plus des infos sur Blair Witch et Heavy Metal, l'invitation de Take Two m'a permis de découvrir 4 x 4 Evolution, dernier-né de GOD (Gathering of Developers, si vous préférez). Bon, le jeu était encore loin d'être terminé puisque la vitesse et la maniabilité n'étaient absolument pas optimisées, mais il s'annonce quand même fort intéressant. Sur 16 tracés cabossés et parsemés de dénivellations, vous manierez des Land Cruiser, des Lexus et autres monstruosités mécaniques. Sur la pré-version présentée, l'animation était excellente en ce qui concerne les ralentissements puisque ces derniers étaient tout simplement absents. Les véhicules étaient facilement reconnaissables. En attendant son adaptation sur DC, sachez que ce soft sortira sur PC à la fin de l'été.

Conquérir le monde !

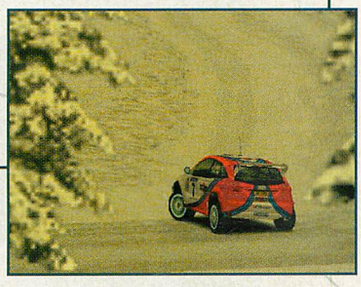


Après Command and Conquer, Red Alert, Soleil de Tibérium et avant Alerte Rouge 2, Westwood prépare un énième jeu basé sur l'univers de C&C et retraçant, une fois de plus, la lutte entre le NOD et le GDI. Intitulé Command & Conquer : Renegade, ce soft est un jeu d'action en 3D à la 3ème personne dans lequel vous incarnez un membre du GDI. Mais loin d'un vulgaire Doom-like, vous devrez évaluer les forces en présence et choisir le bon moment pour agir, comme dans Commandos. Avec plusieurs armes et véhicules à votre disposition, Renegade va faire sensation. Ne vous étonnez pas si l'on reparle bientôt de ce jeu, bien que sa sortie ne soit programmée qu'à la fin de l'année.



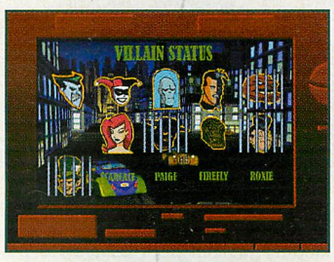
DC-PC : même combat

Eh oui, Codemasters a bien confirmé la sortie de Colin McRae 2 sur DC à l'automne prochain. En même temps que la version PC. Je vous donne tout de suite les chiffres : 28 pays, 80 circuits, une quinzaine de voitures, 3 modes de jeu (arcade, simulation, réseau) et plusieurs environnements de jeu (neige, pluie, gadoue, soleil, terre, sable, etc...). Ca y est, vous êtes calmé ? Bien que les constructeurs aient répugné à voir leur caisses se dégrader au fur et à mesure des courses, ils ont accepté le fait d'avoir des déformations. En fait, le pare-brise sera fêlé mais ne se brisera pas, l'aileron sera tordu mais ne se détachera pas, et ainsi de suite. Il semble quand même que ce Colin McRae 2 sera supérieur, niveau gameplay, à V-Rally 2 ; mais là c'est un avis strictement personnel.



La nuit, toutes les chauves-souris sont grises

En voilà un jeu qu'il semble bien ! Adoptant le style graphique du dessin animé (et plus particulièrement celui de Batman Beyond), le jeu vous permettra d'incarner le célèbre héros masqué au rictus aussi joyeux que celui de Buster Keaton. Votre rôle est de stopper tous les criminels connus de l'homme chauve-souris (Joker, Pingouin, Double-Face, etc...) à l'aide de votre Batmobile ou du Batcycle (et peut-être que l'on pourra utiliser le Batplane). Bien sûr, tous les gadgets de folie que l'on peut admirer dans le DA seront présents : turbo, traceurs, fumigènes, huile, etc... Sortant en octobre, le jeu proposera 40 missions et deux modes de jeu: Aventure (mode Story) et Patrouille (course simple). Jouable jusqu'à 8 en réseau, ce soft s'annonce tout simplement démentiel.



Shoot Me Up Scotty !

Aah, enfin un bon doom-like dans l'univers de Star Trek. Prenant place dans l'univers de la série Voyager (juste après The Next Generation et Deep Space Nine ; la dernière, quoi !), ce soft vous permet d'incarner un membre des forces spéciales du vaisseau. Grâce à un scénario complexe et diversifié, vous serez amené à vous battre contre des pirates, des klingons, et caetera. Utilisant le moteur de Quake 3 (décidément, il est partout !), Star Trek Voyager : Elite Force bénéficiera normalement d'une I.A. supérieure, voire égale à celle de Half-Life puisqu'il ne suffira pas de shooter à tort et à travers ! Vous devrez utiliser vos petites cellules grises pour passer certains niveaux. Comment ? En répartissant intelligemment les tâches entre vos coéquipiers ou en délimitant des cibles principales et secondaires. Avec des arènes de toute beauté et fidèlement modélisées, ce soft va clouer le bec de ceux qui pensaient que les doom-like étaient passés de mode.

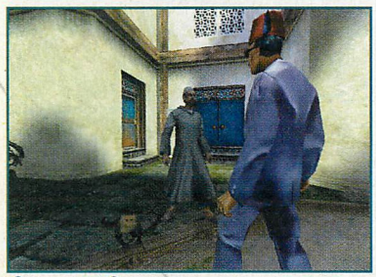
Previews

No One Lives Forever

Développeur : Monolith Editeur : Fox interactive Genre : GoldenEye-like Sortie prévue : automne 2000

La réalisation s'annonce excellente.

Certains parlent d'intégration, je préfère la désintégration !



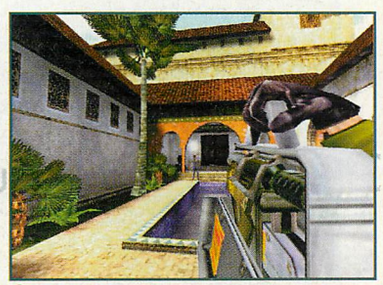
Salut, ça va ?

Prenez Austin Powers en version féminine, faites-en un jeu vidéo à la GoldenEye, et vous obtenez No One Lives Forever, le concurrent direct du The World Is Not Enough d'Electronic Arts et l'un des Quake-like les plus intéressants de ces prochains mois. Vous ne serez pas étonné d'apprendre que tout est en «troidé», avec des textures fort agréables à l'oeil. Comme à l'accoutumée, l'action se déroule dans des niveaux très variés qui vont des classiques couloirs d'une station spatiale aux corridors sombres d'une base militaire, sans oublier des décors en extérieur (Maroc, Caraïbes, etc.) qui s'annoncent tout aussi magnifiques. A l'instar d'Austin Powers, l'action se déroule dans les années 60, l'une époque propice à de nombreux délires visuels (vêtements, coupes de cheveux, décors kitsch, etc.) L'humour et la dérision sont d'ailleurs les deux caractéristiques marquantes du titre de Monolith. Vous incarnerez l'agent Archer, une super gonzesse-espionne à côté de qui James Bond passerait presque pour un novice. Belle, sexy, mais surtout terriblement dangereuse grâce à ses nombreuses armes et gadgets expérimentaux, notre agent secret devra accomplir de multiples missions pour sauver le monde. Plus qu'un simple Quake-like, No One Lives Forever vous demandera également d'utiliser vos méninges pour éviter certains pièges et venir à bout d'énigmes. Bref, si vous avez adoré les aventures d'Austin Powers et si vous recherchez un excellent jeu d'espionnage/action avec une bonne dose de second degré en prime, NOLF devrait remplir ce rôle sans trop de problèmes, les premiers éléments présentés laissant présager un probable hit. Cerise sur le gâteau, Fox nous a même déniché, en la personne de Mitzi Martin, un joli modèle féminin pour assurer la promotion du jeu. Que demander de plus ?

Vincent

N'est-elle pas mimi, cette Mitzi ?

Cette tache sur le sol laisse présager un jeu humoristique mais sanglant.



Des gadgets incroyables et terriblement dangereux.

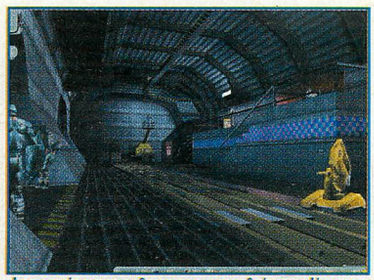
Deus Ex

Développeur : Iron Storm Editeur : Eidos Genre : Quake like/RPG Sortie prévue : Septembre 2000

Avec Vampire la Mascarade : Redemption, l'autre grosse sortie PC de l'été n'est autre que Deus Ex, un soft qui mélange habilement RPG et Quake-like. Après Quake3, Soldier of Fortune, Half-Life et tous les autres titres disponibles ou à venir, on aurait pu penser que le genre s'essoufflerait (on ne parlera pas du désastreux Daïkatana...). Pourtant, il n'en est rien. Grâce à l'ingéniosité des développeurs de Ion Storm, Deus Ex parvient aisément à tirer son épingle du jeu et à proposer un véritable intérêt pour les joueurs passionnés d'aventure et d'action. Proche dans sa jouabilité de System Shock 2, ressemble à s'y méprendre à un Quake-like avec sa vue subjective et ses armes hautement destructrices. Mais ne vous y trompez pas, il s'agit véritablement d'un jeu de rôles avec gestion d'un équipement et des caractéristiques physiques de votre personnage. Vous jouez le rôle de JC Denton , un agent du gouvernement (décidément...) spécialisé dans la lutte anti-terroriste, dont la particularité est d'être cybernétiquement modifié. Vous ressemblez donc à un clone de l'Homme qui valait trois milliards (pour les plus jeunes, je précise qu'il s'agit d'une série TV des années 70-80), en plus moderne, of course. Encore plus fort, vous pouvez choisir vos domaines de compétences : tireur d'élite, expert en piratage d'ordinateur, etc. En fonction de cela, l'orientation du jeu sera différente. Tandis que l'action de System Shock 2 se situe dans un vaisseau spatial quasi désert, celle de Deus Ex se déroule sur Terre au 21ème siècle. Vous serez donc amené à rencontrer de nombreux protagonistes à travers le monde (Etats-Unis, France, etc.) pour accomplir une mission à l'issue de laquelle vous allez découvrir une incroyable conspiration. Si je vous dis qu'on l'attend avec impatience, vous me croyez ?

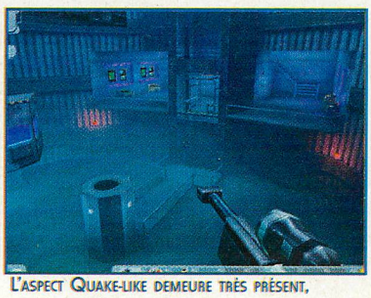
Vincent

Durant son passage à la 3D, ce cher Guybrush semble avoir bien rajeuni.

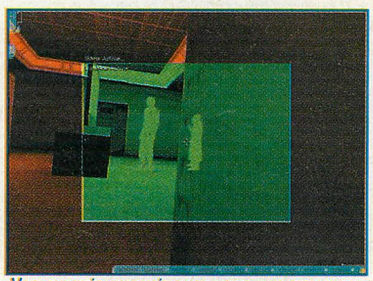


Les différentes icônes sur les côtés de l'écran montrent bien que nous sommes en présence d'un RPG, au cas où vous en douteriez.

Une représentation effrayante du futur : des chercheurs en pleine réflexion et des robots.



L'aspect Quake-like demeure très présent, comme le confirme l'impressionnante arme que porte le personnage.



Vos facultés cybernétiques vous permettent de voir même dans l'obscurité, ce qui est bien utile.

Ils utilisent encore des avions au 21ème siècle ?!

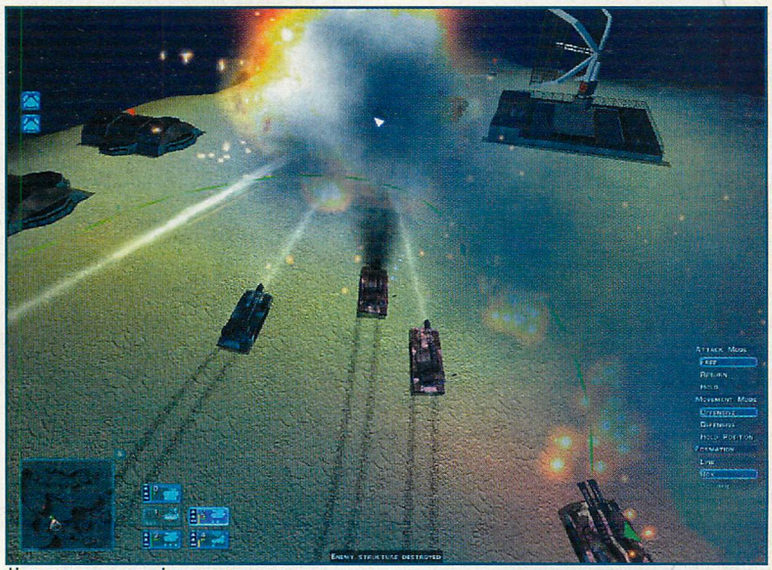
Tests

Ground Control

La trentaine de missions devrait contenter les plus acharnés.

Hein qu'ils ont de l'allure, mes gars ?

Un véritable festival d'effets pyrotechniques.



L'attaque en force d'une structure ennemie.

Les titres de stratégie en temps réel abondent sur PC. Et pour se démarquer de la concurrence, les développeurs doivent redoubler d'imagination. Avec Ground Control, Sierra semble en tout cas bien parti pour faire de son jeu une des nouvelles références du genre. En regardant ses caractéristiques, Ground Control pourrait passer pour un classique soft pour stratèges en herbe, avec ses deux campagnes de quinze missions chacune. Mais le déroulement des missions prend ici une tout autre tournure. Alors que les jeux du genre demandent de construire sa base, ses véhicules, de collecter les ressources naturelles environnantes avant de passer à l'attaque, ici, vous débutez avec un nombre préétabli de tanks, avions et soldats. La difficulté consiste donc à venir à bout des objectifs définis avec les moyens que l'on vous donne. Les affrontements de Ground Control font plus figure d'actions éclairs que d'opérations de longue haleine. Les missions sont variées (défense de base, escorte, attaque en force...) et même si elles ne font pas dans l'originalité, les fans sauront apprécier. Compte tenu du faible nombre d'unités mises à disposition, il faut faire preuve de tactique, plus que de stratégie. Ground Control est bien plus complexe qu'il n'y paraît et il faudrait plusieurs pages pour en explorer toutes les ficelles. Sachez simplement que nous avons affaire à un hit incontournable pour qui aime le genre. D'autant que la réalisation est excellente avec de très beaux paysages, des effets de lens flare et une modélisation des unités plutôt réussie. Les possesseurs de carte 3D récente ne regretteront pas leur investissement. En revanche, ceux qui ne disposent pas d'un PC suffisamment gonflé (PII 400 - 64 Mo) risquent de faire un peu la tronche. Mais il faut ce qu'il faut et le jeu en vaut la chandelle... et je ne vous ai même pas parlé du mode réseau! En conclusion, c'est le jeu du moment, en attendant Warcraft 3.

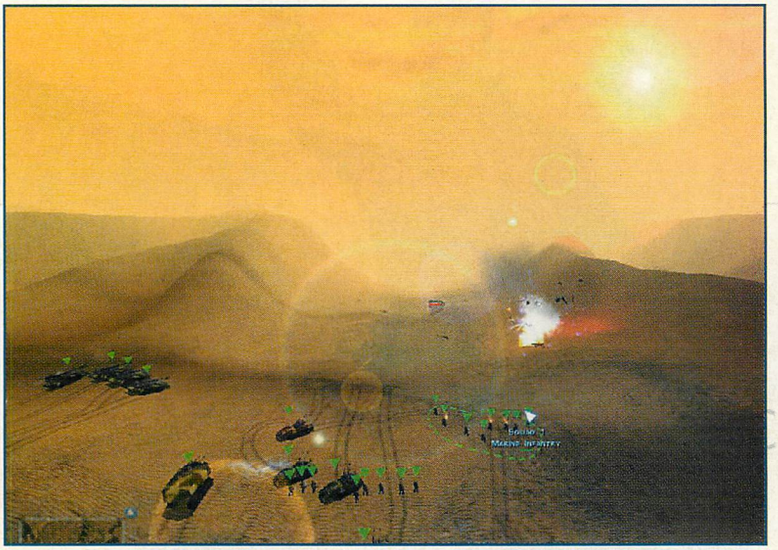
Vincent

L'habituel briefing qui précède la mission.

Note : 8,5/10

Editeur : Sierra
Concepteur : Massive Entertainement
Genre : stratégie en temps réel
Sortie prévue : dispo.
Config. conseillée : PII 400 - 64 Mo carte 3D compatible Direct 3D

Les attaques aériennes permettent d'apprécier à sa juste valeur l'étonnante réalisation graphique du jeu.

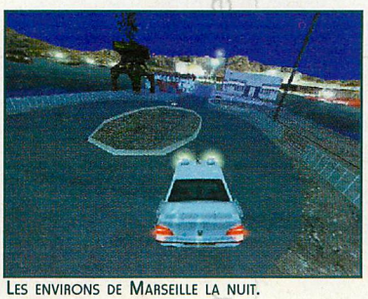


Les développeurs nous casent des lens-flares dans tous les jeux, même dans les stratégies en temps réel.

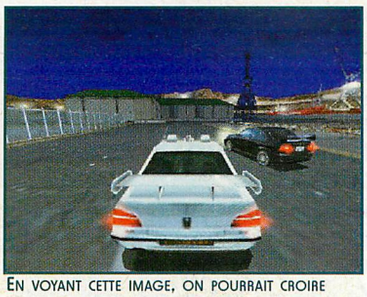
Taxi 2

Il est vraiment dommage que les graphismes des décors soient si médiocres car l'intérieur de la voiture est superbement modélisé.

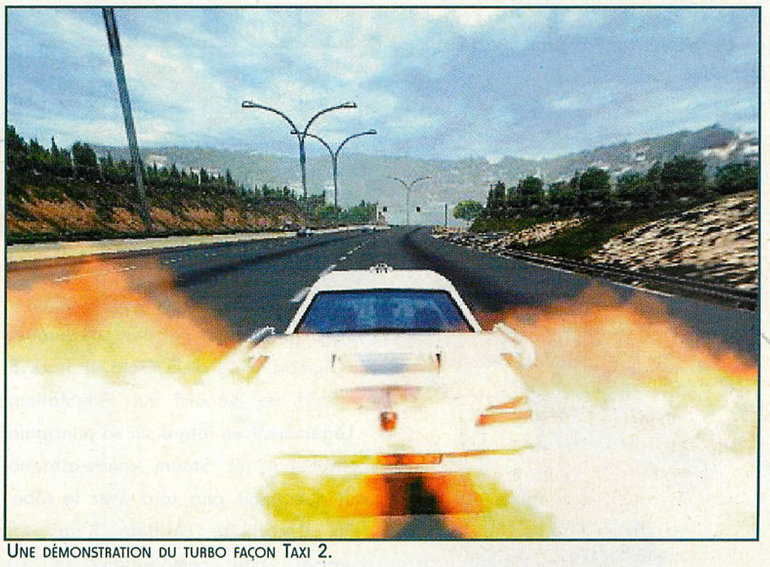
Après un succès en salles pas vraiment mérité, Taxi 2 débarque aujourd'hui sur PC sous la forme d'un jeu de course. Il aurait été fort surprenant qu'il en soit autrement (plates-formes, aventure, Quake-like, etc.). Les adaptations cinématographiques accusent, en général, assez mal le passage au jeu vidéo. Et Taxi 2 ne fera malheureusement pas mentir cette règle. Si le titre d'Ubi Soft tente de coller au maximum au film, l'intérêt est vraiment en deçà de ce que l'on attend aujourd'hui d'un bon soft. La première impression est plutôt positive : la vitesse est bel et bien au rendez-vous. Mais cela est loin de suffire à masquer les lacunes du jeu. Non seulement les graphismes s'avèrent assez médiocres en comparaison de ce qu'offrent les meilleurs jeux de course du moment, mais les développeurs ont recouru à un petit subterfuge pour accroître la sensation de vitesse : la déformation des objets sur les côtés de l'écran. C'est efficace, mais assez désagréable au demeurant. Autre défaut gênant : sa trop grande facilité. Avec sa multitude de lignes droites, venir à bout de Taxi 2 ne posera pas de problème majeur à qui que ce soit, à moins de réunir les conditions de jouer avec le clavier et d'être handicapé moteur ou assimilé (main dans le plâtre, crampes temporaires, maladie obligeant à rester allongé...). Plus sérieusement, le jeu se finit en à peine 3 heures malgré les douze missions et les deux modes de jeu (arcade et missions) qui -soit dit en passant- ne présentent guère de différences. On reprochera également le manque flagrant de circulation et la faible intelligence artificielle des autres véhicules. Mais où sont donc alors les qualités du jeu ? Peut-être dans la modélisation des rues de Paris et Marseille qui permettront à ceux qui n'ont pas la chance de partir en vacances de voyager un peu ! Non, je plaisante. Taxi 2 ne bénéficie pas d'une réalisation suffisante pour briguer une place dans le peloton des bons jeux de course PC. Un titre bâclé, à l'image du film.



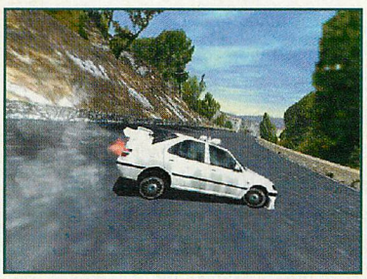
Les environs de Marseille la nuit.



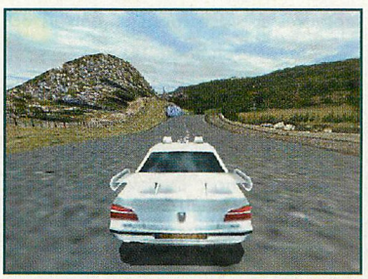
En voyant cette image, on pourrait croire qu'il s'agit d'un bon jeu.



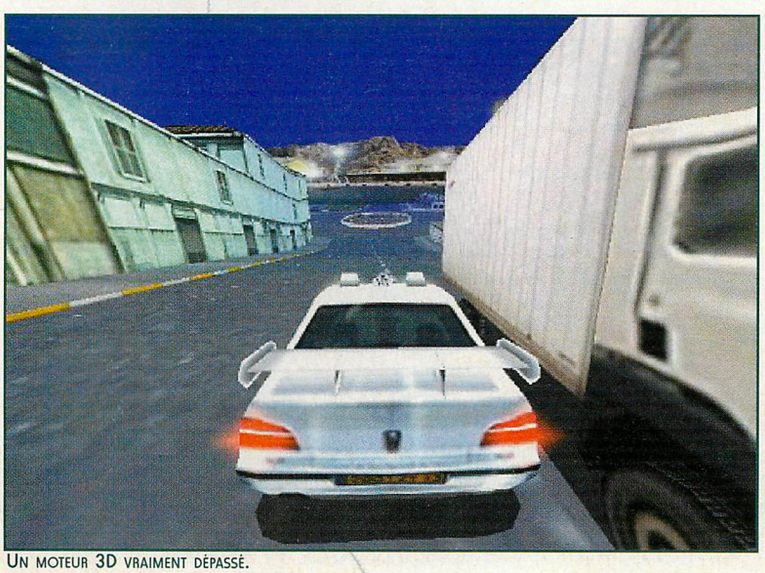
Une démonstration du turbo façon Taxi 2.



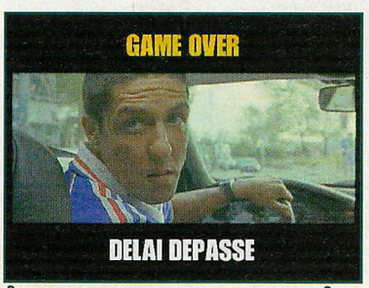
Voilà ce que fait Tuco quand on lui met un volant entre les mains. Un vrai danger public !



Ce paysage donne envie de partir en vacances au bord de la mer...



Un moteur 3D vraiment dépassé.



Ben quoi, il est pas content le chauffeur ?

Vincent

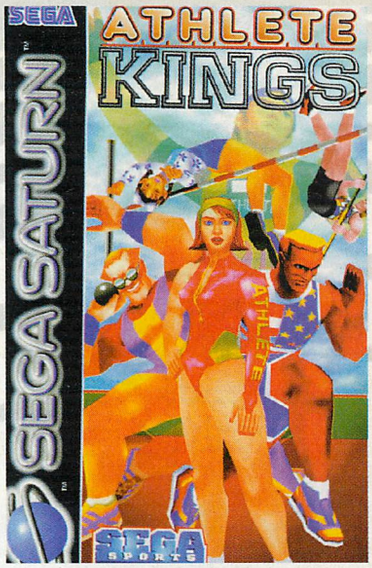
Note : 3,5/10

Editeur : Ubi Soft
Concepteur : Ubi Soft
Genre : course
Sortie prévue : dispo.
Config conseillée : PII 400
32 Mc RAM carte 3D

IL ETAIT UNE FOIS

Athlete Kings

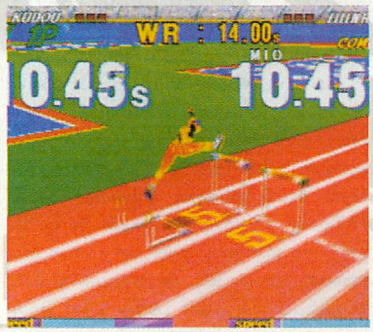
En cette chaude période estivale, le sport est une fois de plus à l'honneur. Avec les jeux Olympiques de Sydney, on voit fleurir, comme à l'habitude, un nombre croissant de simulations de sport. Pour la Dreamcast, ce sont pas moins de trois petites merveilles auxquelles nous aurons l'occasion de nous frotter. Entre le Sydney 2000 d'Eidos, l'ESPN Track & Field de Konami et le Virtua Athlete 2K de Sega, la guerre est déclarée. Génial, ça me donne l'opportunité de revenir sur l'un des meilleurs titres du genre de ces dernières années. Ce n'est pas tout puisque pour profiter des tests de Street Fighter III : Third Strike et Marvel Vs. Capcom 2, j'ai décidé de revenir sur l'original Shaq Fu.
Neo Alex

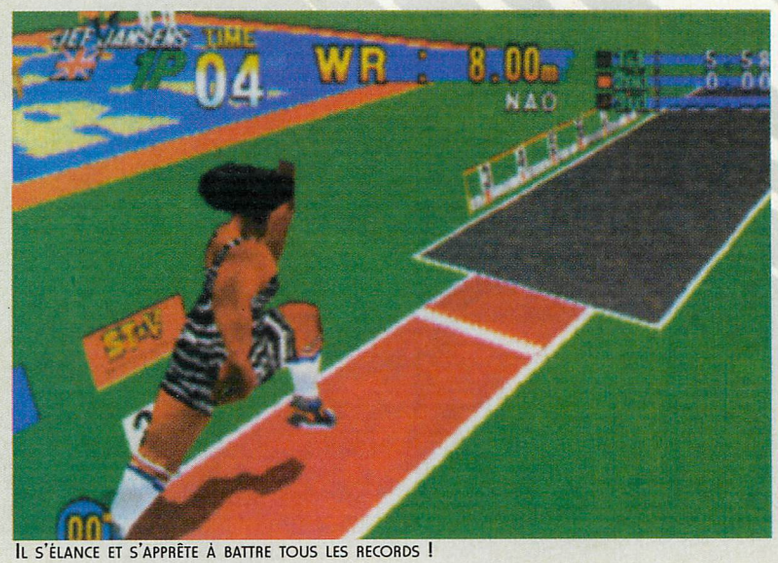


1995-SEGA SPORTS

Le milieu des années 90 fût le point de départ d'une nouvelle guerre au sein des jeux vidéo sur consoles, une guerre liée bien évidemment à un grand événement : les jeux olympiques d'Atlanta. C'est ainsi que l'on vit débarquer Olympic Gold d'US Gold et Track & Field de Konami sur PlayStation. Légèrement en retard sur sa principale concurrente, la Saturn contre-attaqua quelques mois plus tard avec le fabuleux Decathlete (Athlete Kings en Europe), une compilation de 10 épreuves sportives dans un univers 3D en haute résolution (100 mètres, saut en longueur, lancer du poids, saut en longueur, 400 mètres, 110 mètres haies, lancer du disque, saut à la perche, lancer du javelot et 1500 mètres). Bien que ne disposant pas de la licence officielle du C.I.O., Athlete Kings proposait une jolie galerie d'athlètes inventés pour l'occasion : du russe Aleksei Rigel au japonais Joe Kudou, en passant par la française Ellen Reggiani et la jamaïcaine Femi Kadiena. Des personnages sympathiques que l'on retrouvera d'ailleurs plus tard dans Winter Heat, une compilation de sports d'hiver. Le gros avantage du titre de Sega par rapport à ses concurrents était la simplicité de la prise en main. Si Track & Field vous obligeait à matraquer en rythme deux boutons, un seul suffit à faire courir les sportifs d'Athlete Kings (malgré l'utilisation d'un bouton Action pour certaines épreuves). Si l'animation, bien que fluide, ne brillait par son réalisme, les graphismes, eux, pouvaient se targuer d'être les meilleurs du moment. Seul ou à deux, il était difficile de résister à ce jeu lorsque l'on avait la chance de posséder une Saturn. Il ne reste plus qu'à espérer retrouver une telle qualité dans Virtua Athlete 2K. Allez Sega, au boulot !

LE SAUT À LA PERCHE EST TOUJOURS AUSSI DIFFICILE.





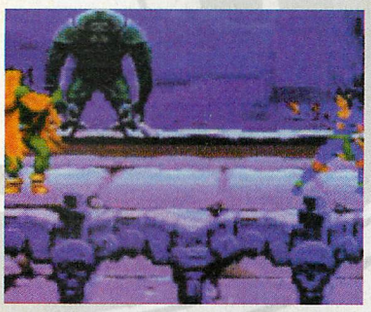
IL S'ÉLANCE ET S'APPRÊTE À BATTRE TOUS LES RECORDS !

C'EST LE MOMENT D'APPUYER COMME UN DINGUE SUR LES BOUTONS.

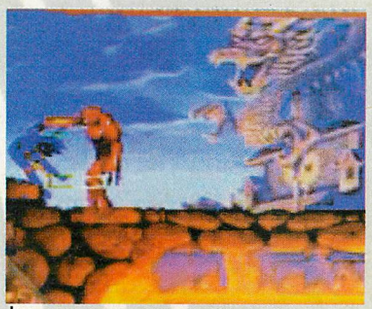
Le grand Shaq s'est fait une pub d'enfer avec ce jeu.

SHAQ FU

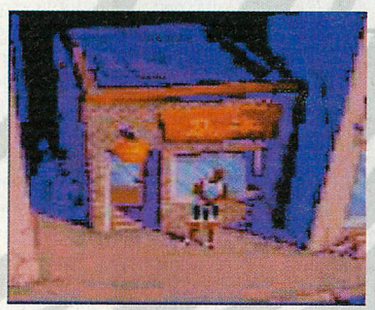
1994 - Delphine Software

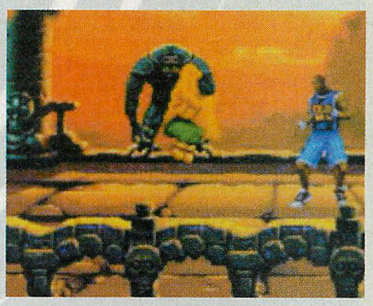


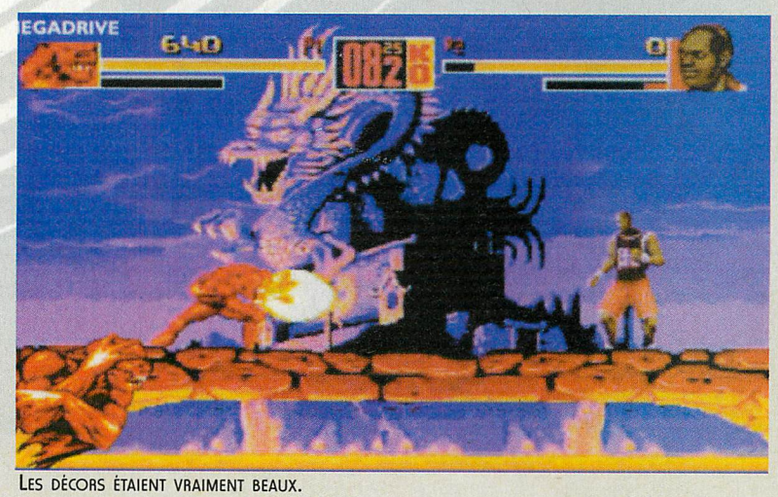
Fruit de l'alliance diabolique de trois géants, Delphine Software, Electronic Arts et Ocean, ce beat'em up fût en son temps une petite révolution technique dans l'univers impitoyable des consoles 16-Bit. Normal, le jeu faisait appel à un procédé technique ingénieux utilisé depuis des années par Disney pour ses dessins animés et appelé rotoscoping. Ce n'est pas tout puisque le grand Shaquille O'Neal, le joueur vedette des Lakers de Los Angeles, prêtait sa carrure d'athlète pour les traits et l'animation du héros. L'histoire de ce jeu de baston en 2D débutait à Tokyo où Shaquille se retrouva plongé dans une autre dimension à cause des pouvoirs d'un livre maléfique. Le début d'un combat qui opposait le joueur à une douzaine d'adversaires des plus variés (une femme-chat, un dragon, un sorcier, un guerrier arabe...). Malgré une prise en main et une palette de coups inférieurs aux ténors de l'époque, le grand Super Street Fighter II sur Super Nintendo, Shaq Fu brillait par une qualité technique hallucinante. Mais au delà des graphismes superbes du jeu, c'est surtout l'animation qui donnait lieu aux plus grandes louanges de la part du public et de la presse spécialisée. Il faut dire qu'avec un chef de projet comme Paul Cuisset (il s'était auparavant illustré sur Flashback) et la participation active de l'équipe de Rémy Julienne (auteur des nombreuses cascades des films James Bond) pour la motion-capture, Shaq Fu était destiné à cartonner. Le seul point négatif résidait dans une gestion des coups parfois hasardeuse (en partie expliquée par l'utilisation de digitalisations). Pourtant, il convient de préciser que Shaq Fu ne fût une réussite que sur Megadrive, la version Super Nintendo étant inférieure d'un point de vue technique et ne disposant que de 7 personnages (contre 12 sur Megadrive). Comme quoi, il n'y a pas que Street Fighter ou Mortal Kombat dans la vie !



LES GRAPHISMES ONT UN PEU VIEILLIS.

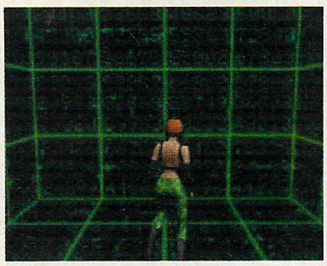






LES DÉCORS ÉTAIENT VRAIMENT BEAUX.

ARCADE



La voilà la fameuse grille qui donne son nom au jeu.

Courir les gonzesses, c'est terriblement fatiguant.

Champion du Monde, champion d'Europe, et champion des jeux vidéo !

The Grid

Un jeu plutôt...bourrin.

Le nouveau projet des créateurs de la série des Mortal Kombat s'appelle The Grid (traduisez par : la grille) en raison de son scénario qui se déroule dans un univers virtuel. Ici, point de combattants en arts martiaux comme dans les précédents titres de l'équipe, mais un jeu d'action en vue à la troisième personne dont le concept se rapproche plus du Running Man de Stephen King, saupoudré d'une petite touche de Matrix, que d'un classique titre de baston en 2D ou 3D. Première originalité : le soft se joue à l'aide d'un joystick pour sauter, tirer et se déplacer latéralement, tandis qu'un trackball sert à tourner, et qu'un dernier bouton permet de réaliser une action spéciale (téléportation, invisibilité, coup de pied volant, etc.). Pour ce qui est du jeu proprement dit, on se retrouve devant une sorte de show sportif futuriste (vous vous souvenez de Smash TV du même Midway ?-ndr) dans lequel des joueurs s'affrontent dans la violence la plus totale. Les combats ont lieu dans des arènes virtuelles plus délirantes et dangereuses les unes que les autres. En solo, le but consiste à parcourir dix tours composées elles-mêmes de plusieurs niveaux et au sein desquelles vous devez détruire un nombre défini d'ennemis en temps limité. Mais c'est surtout en mode multijoueur, grâce à la possibilité de «linker» jusqu'à 6 bornes, que The Grid prend tout son intérêt. Semblable à un Quake III Arena dans son concept, à la différence près que la vue n'est pas subjective, ce mode consiste -vous vous en doutez- à récupérer le premier les armes les plus efficaces pour les utiliser sur vos petits copains. Chaque joueur tué laisse derrière lui armes, munitions, mais aussi santé et argent qu'il faut récupérer au plus vite. Une fois en possession de 2000$ dans le round, vous avez la possibilité d'utiliser des power-ups bien utiles pour la victoire. Il existe encore de nombreuses finesses mais il faut vraiment y jouer pour comprendre les qualités du jeu. Car au-delà de l'aspect graphique assez médiocre, The Grid propose un challenge intéressant, à condition toutefois d'y jouer à plusieurs.

Parmi les huit personnages à incarner, il y en a un qui ressemble étrangement à Tuco quand il avait des cheveux.

Vincent

Avec ou sans arme, il va s'en prendre plein la tronche.

Personnage normal ou $D : à vous de choisir.

Voilà ce qui se passe quant on fait chier Tuco.

Concepteur : Midway

Machine : NC

5 avantages exclusivement réservés aux abonnés

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
30 % de remise sur le prix de vente au numéro.

2 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d'un prix unique pendant toute la durée de l'abonnement.

3- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La réception de ton magazine chez toi dès sa sortie.

4 - UNE INFORMATION REGULIERE :
L'assurance de ne manquer aucun de tes numéros préférés.

5 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour répondre à tous les problèmes liés à ton abonnement.

TON MAGAZINE POUR 30 F
+ 1 AN OFFERT COMME «MEMBRE PRIVILEGE» AU SITE CYBERSOFTS.COM

A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

oui, je m'abonne

Je choisis ...

O 10 numéros
au prix de 300 F au lieu de ~~350~~ F

Je joins mon règlement à l'ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : _____

Adresse: _____

_____

Code Postal : _____ **Ville :** _____

Offre valable en France métropolitaine seulement. Dom-Tom et étranger : contacter Laurence au : 01 43 22 00 35

Scary Movie

Les slashers continuent à vouloir squatter les salles de cinéma. La différence avec ce Scary Movie réalisé par Keennen Ivory Wayans (un spécialiste des One Man Show aux Etats-Unis), c'est qu'ici tout est prétexte à la déconnade. C'est tout l'univers des Scream. Souviens-toi... L'été dernier et autre Freddy qui est passé au crible de la plume assassine d'un scénario avide d'apporter quelque chose de plus au genre. Le casting devrait de toute façon attirer un maximum de spectateurs mâles puisqu'on y retrouvera la plantureuse Carmen Electra (de la série Alerte à Malibu) et la volcanique Shannon Elizabeth (révélée pour sa prestation très chaude dans l'hilarant American Pie). Le film sortira aux Etas-Unis le 26 juillet.

Pokémon 2000

Je ne résiste pas au plaisir de vous montrer les premières images du nouveau film Pokémon qui sortira cet été aux States. Soyons clairs, je déteste le phénomène Pokémon et je ne rêve que d'un shoot'em up où le but serait d'exploser des milliers de Pikachu (avec des litres de sang comme dans House of The Dead 2). Enfin, je suppose que certains de nos lecteurs seront heureux de découvrir cette superbe photo. Après tout, il en faut pour tous les goûts !

Ah, ça y est, les vacances sont enfin là ! Vos testeurs préférés vont pouvoir goûter à un repos bien mérité et se préparer physiquement à affronter une rentrée riche en nouveautés. Pour vous aider à patienter, j'ai essayé de vous glisser un maximum d'infos et de photos sur nombre de films de qualité (Scary Movie, Hannibal, Fifteen Minutes et Titan A.E) et les surtout de vous présenter en avant-première les événements qui ne tarderont pas à venir bouleverser vos séries de SF préférées. N'oubliez pas d'aller au cinéma (entre Mission : Impossible 2, X-Men et Pitch Black, vous ne devriez pas le regretter). Allez, passez de bonnes vacances et rendez-vous au mois de septembre !

Neo Alex

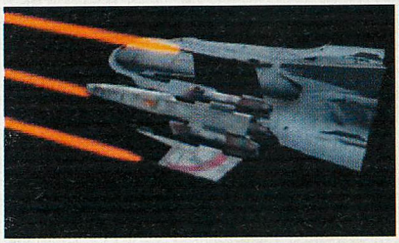
Battlestar Galactica : The Second Coming

Les photos que j'ai gracieusement décidé de vous montrer ici sont tirées d'un trailer (une bande-annonce) réalisé spécialement par Richard Hatch (l'acteur vedette de la vieille série télévisée du même nom). Ce dernier essaye depuis maintenant presque deux ans de porter sur grand écran une suite de ce Galactica qui l'a rendu célèbre. Pour tenter de convaincre une société de produire son film, il a réalisé avec plusieurs spécialistes du maquillage et des effets spéciaux une bande-annonce d'une dizaine de minutes assez impressionnante. Les batailles spatiales utilisant un maximum d'images de synthèse sont fabuleuses et le casting nous permet de retrouver John Colicos dans le rôle de l'odieux Baltar (un humain au service des robots Cylons) et Terry Carter dans celui du Colonel Tigh (celui qui secondait le commandant Adama). A signaler que Glen A. Larson développe actuellement un projet similaire. Les fans ont juste à espérer que l'un des deux films réussira à combler toutes leurs attentes. Pour l'heure, seules les photos sont actuellement disponibles sur Internet.

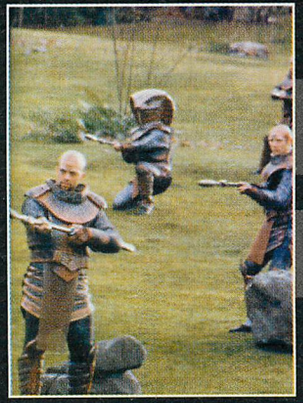
Réalisateur : ??? (pourquoi pas Richard Hatch ?)

Acteurs : Richard Hatch, John Colicos, Terry Carter, Athena Demos, Ali Willingham, Allen Woodman, Don Hughes

Sortie prévue : ??? (le jour où Richard Hatch aura réussi à convaincre les grands pontes d'Universal)

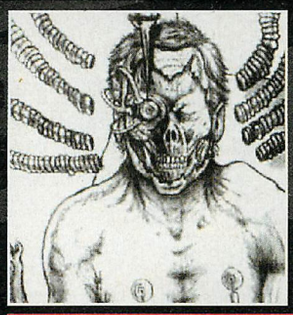


Stargate SG-1



Les fans de la série ont certainement été très déçus par l'arrêt de la série sur M6 (normal, ils venaient d'achever la diffusion de la troisième saison !). Heureusement, sachez que la quatrième est en cours de diffusion aux Etats-Unis et qu'elle s'annonce superbe. Elle mettra bien sûr en avant les nouveaux ennemis que l'on avait découverts dans le dernier épisode de la troisième saison, les replicators. Ces araignées mécaniques ne seront pas les seules surprises puisque l'on retrouvera par exemple Sam Jones (l'ancien Flash Gordon) dans son rôle de chasseur de primes cherchant à venger sa famille. Ce n'est pas tout, puisque l'on assistera aux débuts d'un nouveau personnage récurrent, un membre de la Tok'ra. Une nouvelle qui pourrait se révéler anodine si ce personnage n'était pas campé par la sublime Vanessa Angel (la Lisa de la série «Une créature de rêve»). A signaler quelques apparitions de vétérans des séries Star Trek, Marina Sirtis (le Conseiller Troi de Star Trek : The Next Generation) et Rene Auberjonois (le Odo de Star Trek : Deep Space Nine), ainsi que le retour de Kawalsky (Jay Acovone). De quoi saliver avant une diffusion que l'on espère prochaine en France (sans doute en octobre).

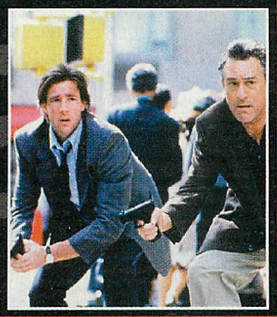
Hannibal



Vous l'aurez compris si vous êtes un fan absolu du Silence des agneaux, cet Hannibal n'est autre que la suite de ce fabuleux thriller qui mettait en vedette la talentueuse Jodie Foster et l'effrayant Anthony Hopkins. Lui aussi tiré d'un roman à succès, il sera réalisé par le grand Ridley Scott. Ce réalisateur génial est désormais revenu dans les petits papiers des grands pontes hollywoodiens après le succès de Gladiator. Voici l'un des croquis préparatoires de ce futur chef-d'oeuvre. Seul bémol, Jodie Foster a été remplacé par Julianne Moore dans le rôle de l'agent Clarice Sterling.

Fifteen Minutes

Le prochain film mettant en vedette Robert DeNiro ne devrait pas laisser indifférents les fans de thrillers mouvementés. Intitulé Fifteen Minutes, ce film place un célèbre inspecteur de police (interprété par DeNiro) dans une situation difficile proche de celle d'un certain John Maclane dans Une Journée en enfer. Il devra s'allier à un enquêteur du département de lutte contre le feu pour traquer dans New York un duo de tueurs en provenance d'Europe de l'Est. Les Américains devront attendre le 6 octobre pour juger de la qualité de ce long-métrage au suspense insoutenable.

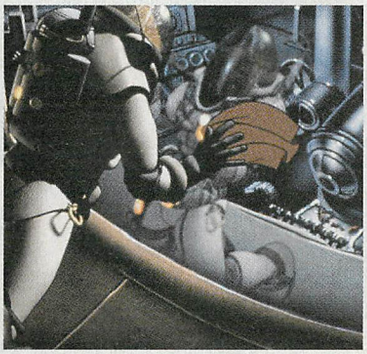


TITAN A.E

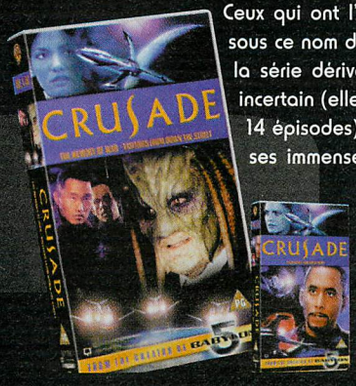
La Fox, toujours désireuse de prendre des parts de marché à un Disney qui semble décidé à se reposer sur sa gloire passée, a récemment sorti aux Etats-Unis un dessin animé pas comme les autres. Savant mélange d'images de synthèse et de dessins traditionnels, Titan A.E joue dans la même catégorie que le récent Heavy Metal : F.A.K.K. 2. Si celui-ci avait brillé par la médiocre qualité d'incrustation de ces images digitales et par le vide relatif de son scénario, c'est loin d'être le cas avec le dernier projet de Don Bluth (Le Petit dinosaure). Visuellement sublime, Titan A.E. est un vrai film de science-fiction avec un scénario apocalyptique digne de la série Babylon 5. Les doubleurs ne sont pas des inconnus puisqu'on retrouve des acteurs confirmés dans le casting. Mais le gros point fort d'une telle production, c'est qu'elle s'adresse à un public un peu plus adulte que la moyenne des dessins animés américains. Et oui, on aura même droit à une petite séquence coquine avec nos deux héros, Cale et Akima. Oubliez les héros à la Disney affublés d'animaux parlants, Cale adore l'action et n'apprécie que la présence de la superbe Akima. Au moins, on aura aucun mal à se sentir plus concernés par la trame de l'histoire que dans la soporifique Menace Fantôme. Pour la sortie française, il faudra certainement attendre le mois de novembre. Pas grave, voici quelques photos supplémentaires pour vous faire saliver pendant vos vacances. Désolé, mais je n'ai pas pu m'en empêcher !

Réalisateur : Don Bluth

Doubleurs : Matt damon, Bill Pullman, Drew barrymore, John Leguizamo, Janeane Garofalo



Crusade



Ceux qui ont l'habitude de suivre cette rubrique savent que sous ce nom digne d'un film d'heroïc-fantasy se cache en fait la série dérivée de Babylon 5. Si son sort est aujourd'hui incertain (elle a été stoppée aux Etats-Unis après seulement 14 épisodes), on ne peut que constater toute l'étendue de ses immenses qualités (scénario riches dans la lignée de B5, images de synthèse très belles et acteurs performants). Son faible nombre d'épisodes condamne forcément Crusade à l'oubli dans l'hexagone. Heureusement, certaines bonnes boutiques d'import vous permettront d'obtenir les vidéos K7 Pal anglaises de la série (7 volumes reprenant les 14 épisodes).

Earth : Final Conflict

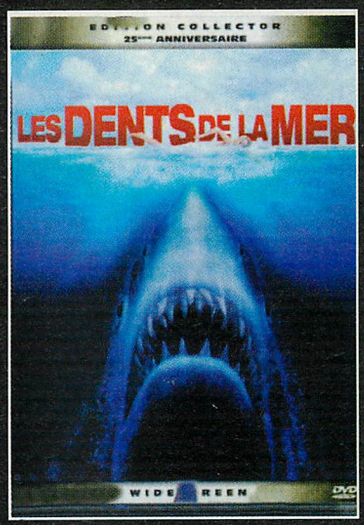
Visiblement, les Américains changent d'avis comme de chemise ! Après avoir eu l'assurance que la troisième saison serait bien la dernière pour la série de SF Earth : Final Conflict, voilà que le producteur Paul Gertz dévoile les moments forts d'une quatrième saison dans les pages des magazines spécialisées américains. Les fans français seront donc ravis d'apprendre qu'ils repartiront pour une année supplémentaire avec les protagonistes de ce produit télévisé de qualité. Rendez-vous le mois prochain pour des nouvelles croustillantes !

DVD

- zone 2 -

Les Dents de la mer

Editeur : Gaumont Columbia Tristar Home Video
Genre : Angoisse

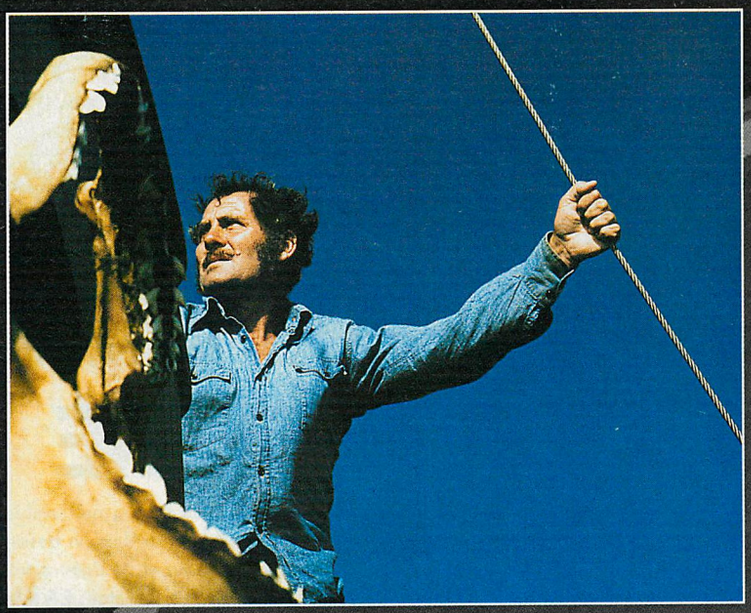


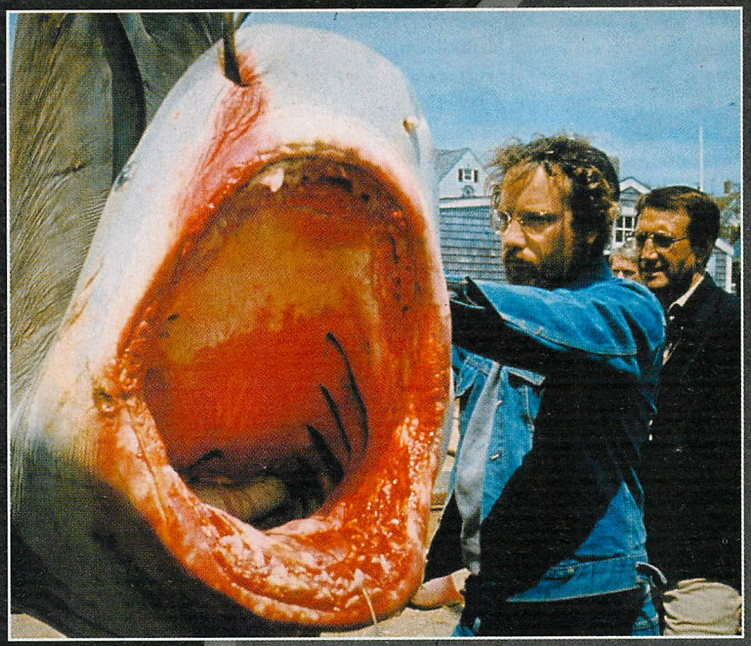
Scénario

Une petite station balnéaire aux Etats-Unis est terrorisée par un grand requin blanc qui hante ses côtes.

Avis

Au moment de faire son casting, Spielberg avait déjà sa star, un grand requin blanc de huit mètres, ce qui lui permis de choisir des acteurs réellement motivés par le scénario et le challenge d'un tournage difficile. L'histoire de Jaws tourne autour de trois personnages centraux. Le chef Brody incarné par Roy Scheider à qui l'on doit une de réplique qui a marqué la mémoire de plus d'un cinéphile que l'on entend lorsqu'il voit le Grand Blanc pour la première fois, il lance un laconique : « Il faudrait un plus gros bateau «. Quint, le chasseur de requins, interprété par Robert Shaw (le réalisateur ayant essuyé le refus de Lee Marvin premier pressenti) qui a collaboré à l'écriture du monologue culte de « l'Indianapolis ». Et enfin Richard Dreyfuss joue Hooper, professionnel du requin, qui n'a pas son pareil pour marier des sentiments de terreur et de fascination pour le monstre. Un trio d'anthologie, une musique incroyable et une réalisation époustouflante, ont fait des Dents de la mer Un chef-d'oeuvre du genre. 25 ans après, même si la technologie a considérablement évolué dans le domaine des effets spéciaux, la peur est toujours au rendez-vous. Des films mettant en scène des requins comme Peur Bleue, n'arrive pas à surpasser ni même à égaler une tension omniprésente dans le long-métrage de Spielberg, pourtant aidé par une logistique de pointe. L'édition collector du Dvd propose une version remastérisée avec un son en 5.1 et une image retravaillée, mais en plus de cela les suppléments proposés on rarement atteint un tel niveau d'intérêt. Les Dents de la mer est un incontournable qui sonne la cloche pour l'entrée dans le monde du DVD de Steven Spielberg, et personne ne s'en plaindra, bien au contraire.





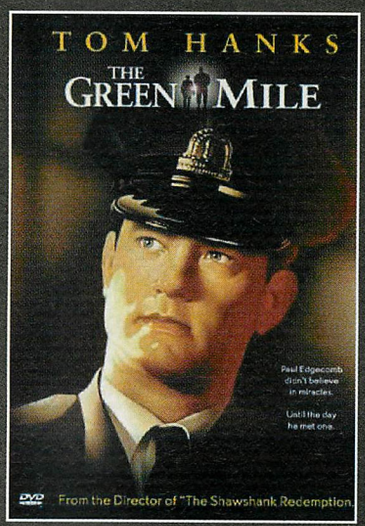
Vidéo : widescreen 2.35 :1
Langues : anglais en 5.1 et français, allemand, italien et espagnol en mono
Sous-titres : français
Suppléments : un making of de 50 minutes, des scènes inédites, 11 minutes de scènes supplémentaires, des prises alternatives, un documentaire sur les requins, des photos de productions (720 photos), un story board, une filmographie, un économiseur d'écran et un quizz vidéo : sortez de l'eau

Son : 4/5
Image : 4/5

- zone 1 -

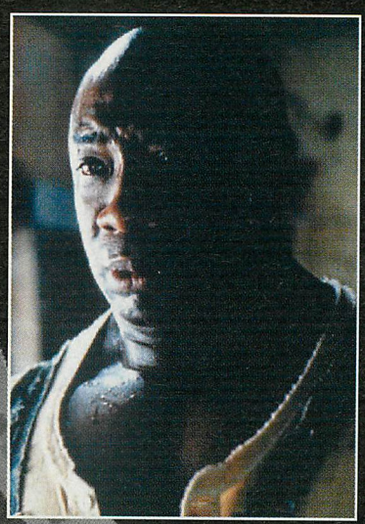
The Green Mile

Editeur : Warner Bros
Genre : drame



Scénario

Même dans les endroits les plus reculés et les plus noirs, même dans les cellules du Cold Mountain Penitentiary, les miracles peuvent arriver. John Coffey, un prisonnier pas comme les autres, cache sous son imposante stature un coeur d'enfant et un pouvoir de guérison surnaturel. Il va apporter un peu d'humanité et de chaleur aux gardes qui sont chargés de le surveiller.



Avis

Franck Darabon n'en est pas à sa première adaptation d'un récit de Stephen King, la plus remarquée fut sans aucun doute Shawshank Redemption. Le film avait aussi pour cadre un pénitencier qui mettait en scène un homme enfermé par erreur. Avec La Ligne Verte il réussit le pari fantastique d'être original tout en respectant l'esprit de son auteur. Servi par une distribution remarquable, Tom Hanks en tête, tous les rôles sont magnifiquement interprétés. On retiendra l'étonnante composition de Michael Clarke Duncan, en John Coffey, qui réussit à effacer son inexpérience en tant qu'acteur par une générosité incroyable. L'émotion est palpable à chaque instant, et la réalisation apporte énormément à l'intrigue. Par le choix des lumières, des mouvements de caméras et des angles de vues, Darabon réussit à faire passer un message d'humanité dans un endroit qui en est totalement dépourvu. Le roman de King est respecté à quelques exceptions près sans pour autant en dénaturer l'esprit, et on ne s'en plaindra pas, bien au contraire. L'édition Zone 1 de ce DVD propose des sous-titres en français et un documentaire sur les coulisses du tournage. Un long-métrage émouvant et terrifiant qui est une des meilleures adaptation du maître du fantastique.

Video : widescreen 2.35 : 1
Langues : anglais en 5.1
Sous-titres : anglais et français
Supplément : notes de production, bandes-annonces et un documentaire sur les coulisses du tournage.

Son : 4/5
Image : 4/5

LE PROCHAIN NUMERO

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

La rentrée va être très très chaude. Les stigmates des vacances prolongeant un peu l'ambiance plage, Neo Alex sans marque de maillot (dans le sud de la France on l'appelle le Nudiste de Saint Tropez), Vincent qui ne bronze que du front à cause des poils et Seba blanc comme un cachet d'aspirine (il est resté dans la cabine de surveillance de plage, c'est un grand fan de David Hasseloff), plus votre serviteur, le quatuor de choc reformé, deux Méga titres sont les hors-d'oeuvres d'une flambée de succès en perspective.

Virtua Tennis

Le jeu de tennis, la simulation de sport, la future référence sera en test dans le prochain Dreamzone (c'est déjà la guerre pour savoir qui va le faire, c'est vous dire). Passing shot, lob, coup droit, revers, on est pas près de redescendre sur terre après le passage dévastateur du soft de Sega.

Spawn

Un jeu bien bourrin qui s'annonce comme une véritable révolution dans le genre. Que ce soit au niveau des graphismes, de l'animation ou de l'intérêt, une adaptation de la célèbre bande dessinée qui devrait ravir un large public.

Le numéro 16 de Dreamzone sera dans les kiosques le 15 septembre

8 SOLUCES COMPLÈTES

GB Couleur - PlayStation - Dreamcast - PC

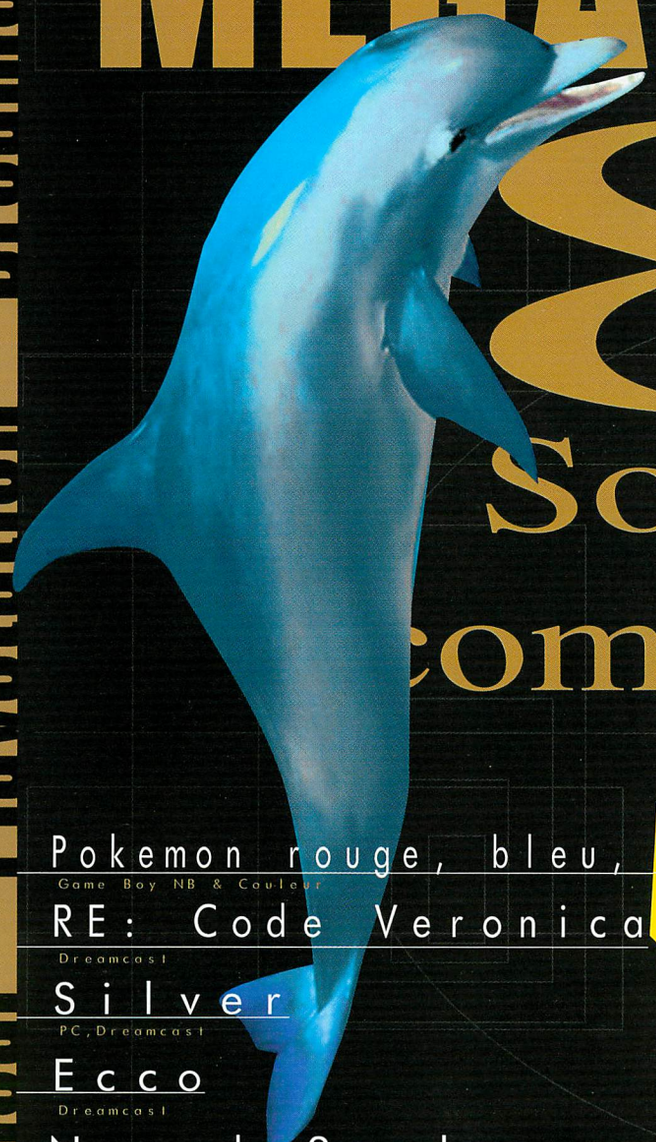
HORS-SERIE E&P

SOLUCE COLLECTOR

MEGA-HITS

8

Soluces complètes



Pokemon rouge, bleu, jaune
Game Boy NB & Couleur

RE: Code Veronica
Dreamcast

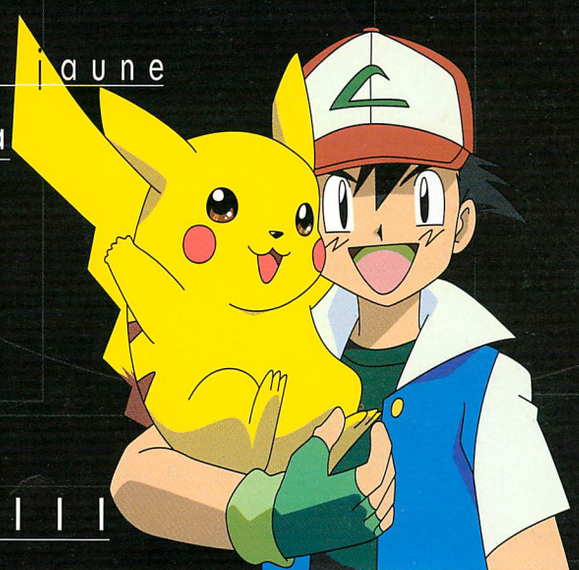
Silver
PC, Dreamcast

Ecco
Dreamcast

Nomad Soul
PC, Dreamcast

Soul Reaver
PC, Dreamcast, Play

Resident Evil III
Play



Belgique 285 FB,
Luxembourg 273
Fcs, Canada 10,5 $
HRS E&P VOL A

EN VENTE LE 21 JUILLET

Cybersofts.com

Le site de communauté du jeu vidéo

Actualités...
previews...
tests...
argus...
dialogue en direct...
enchères...
petites annonces...
forums...
astuces...
soluces...

3 mois d'abonnement
gratuit à ce magazine
en devenant
membre privilège de cybersofts.com